PC WORLD VIỆT NAM
THÁNG 10.2004 SỐ 11
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

NGÀY TẬN THẾ

DOOM 3

Giá: 7000 đồng

TẶNG POSTER GAME

THÁNG 10.2004 - SỐ 11

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh,
CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CÙNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

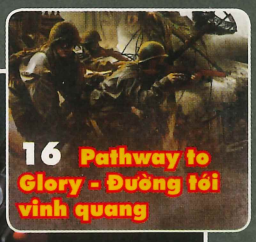
PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

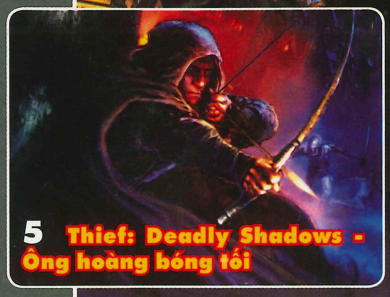
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

2 Doom 3 - Ngày tận thế



16 Pathway to Glory - Đường tới vinh quang



5 Thief: Deadly Shadows - Ông hoàng bóng tối

14 Kingdom Under Fire: The Crusaders - San hà nguy biến

8 Fast Food Tycoon 2 - Vua Pizza

10 Fame Academy - Những ngôi sao tài năng

12 Viewtiful Joe - Anh hùng bất đắc dĩ

ĐIỂM GAME

17 Movie Maker - Tập làm đạo diễn

18 The Suffering - Nhà tù địa ngục

19 Spartan: Gates of Troy - Trận chiến thành Troy

20 Chessmaster 10th Edition - Vua Cờ

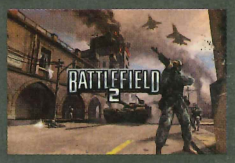
21 Perimeter - Bức tường năng lượng

22 Sly 2: The Band Of Thieves - Hành hiệp trượng nghĩa

23 Burn Out 3: Take Down - Đường đua nghẹt thở

SẮP PHÁT HÀNH

24 The Lord Of The Rings: The Battle For Middle Earth - Trận chiến vì Trái Đất



26 Battle Field 2 - Chiến trường rực lửa

CŨ MÀ HAY

28 Poseidon - Vị thần biển cả

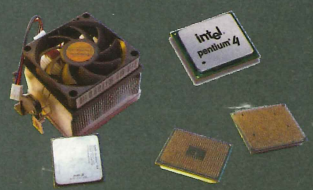
TRỢ GIÚP

30 Cheat Code tháng 10

32 Doom 3 Benchmark

PHẦN CỨNG

33 Chọn CPU tốc độ hay hiệu năng?



SỰ KIỆN

35 World Cyber Games 2004 - Tự tin hướng đến San Francisco

DOOM 3

NGÀY T

Có một câu nói rất hay trong một bộ phim mà tôi đã xem: "Khi địa ngục không còn chốn dung thân, loài quỷ dữ sẽ bước đi trên mặt đất". Vâng, đó cũng chính là lúc ngày tận thế đến với con người và trừng phạt những lỗi lầm của họ. Con đường dẫn đến ngày tận thế ấy thật gần và cũng thật xa, với Doom 3 cánh cổng dẫn vào địa ngục chỉ cách trong gang tấc.

Pha trộn một chút kinh dị và khoa học giả tưởng, câu truyện trong Doom 3 xoay quanh những cuộc thí nghiệm kỳ bí trong một trung tâm nghiên cứu đặt trên sao Hỏa dưới sự tài trợ của tập đoàn Union Aerospace Corporation (UAC). Thế rồi nhiều chuyện lạ đã xảy ra: những âm thanh huyền bí ghê rợn, những bóng ma lởn vởn nối tiếp nhau xuất hiện, xen kẽ vào đó là các trường hợp mất tích khó hiểu. Tất cả những điều kỳ lạ ấy không ai kiểm chứng được, cho tới khi bạn - một trong số những người lính được điều đến sao Hỏa để củng cố lại tình hình an ninh ở trung tâm thí nghiệm này - xuất hiện. Tấm màn bí ẩn bắt đầu được vén lên: Ai đứng đằng sau những cuộc thí nghiệm kỳ bí? Ai là người mở cánh cổng địa ngục đưa bầy quỷ dữ trở lại chốn nhân gian?

"NGÀY TẬN THẾ" ĐÃ TRỞ LẠI

Khác hẳn với dự đoán ban đầu là Doom 3 trở lại phong cách "bắn & chạy" truyền thống trước đây. Lần này cách chơi đã thay đổi! Không như Painkiller hay Serious Sam có những trận đọ súng diễn ra trong khung cảnh rộng lớn với hàng đoàn quái vật đông không thể tả, Doom 3 đưa người chơi đến với những căn phòng nhỏ hẹp chật chội và âm u bên trong trung tâm thí nghiệm. Xuyên suốt từ đầu game cho tới khi kết thúc (26 màn) người chơi chủ yếu chỉ quanh quẩn bên trong các tòa nhà và những hang động dưới địa ngục. Mục đích của các nhà làm game là buộc người chơi phải chiến đấu trong những nơi tối tăm, chật hẹp để tạo sự ghê rợn. Các game như Doom, Quake hay Return to Castle Wolfenstein thường chỉ tập trung vào việc thể hiện những con quỷ! Còn chiêu "hù" trong Doom 3 rất độc và khó đoán trước.

Nnhững trường đoạn ngẹt thở và hồi hộp trong game được tạo nên chủ yếu nhờ phần âm thanh rất xuất sắc của trò chơi. Tuy không có nhạc nền nhưng những tiếng động của game cũng đủ làm cho người chơi bị cuốn hút: tim đập thình thịch, lên đạn lách cách, tiếng kêu ghê rợn của những con quỷ; âm thanh dường như bất chợt "nhảy" ra "vồ" lấy bạn từ mọi góc tối.

Doom 3 còn làm người chơi đau đầu với những cánh cửa khóa bằng mật mã. Việc tìm kiếm "chìa khóa" không khó nhưng cũng lắm nhiêu khê, nhiều lúc khiến bạn bực mình vì lạc đường do game có quá nhiều ngóc ngách. Chúng thường nằm trong những tấm thẻ của các nhân vật A, B hay C nào đó phân bố rải rác trên đường đi và chỉ việc "tải" chúng về máy PDA (Personal Digital Assistant) của bạn để lấy mật mã mở cửa. Điều đáng phàn nàn là nhiều khi chỉ cần có một con số, song chúng luôn luôn nằm trong những lá thư điện tử dài ngoẵng, vô nghĩa và những ai đã và đang chơi Doom 3 đều biết rằng có cả "núi"... thư rác như thế. Cá biệt có những trường hợp mật mã nằm trên màn hình máy tính và cả... trang web nữa!

LỊCH SỬ DÒNG

- 01/01/93: Doom công bố.
- 04/02/93: Bản test Alpha 2 xuất hiện. Nó chỉ gồm một màn chơi duy nhất với ba loại quái vật (Imp, Demon và Baron of Hell).
- 02/04/93: Bản test Alpha 4 tung ra, gồm 9 màn chơi.
- 22/05/93: Bản test Alpha 5.
- 04/10/93: id tung bản beta dành cho báo giới với 3 màn chơi.
- 10/12/93: Doom v1.0 ra mắt với 3 chương (27 màn). Jay Wilbur tung phiên bản "shareware" của trò chơi lên mạng FTP của đại học Wisconsin, ngay lập tức làm cho hệ thống mạng của trường này bị "quá tải" vì dân chơi game đua nhau tải về.
- Tháng 1/94: Bộ thiết kế màn đầu tiên của Doom "xuất hiện".
- Tháng 5/94: Cộng đồng "mod" mở rộng. id Software tung mã nguồn thiết kế màn dành cho người thích tây mày tay chân.
- Tháng 6/94: Greg Lewis tung ra DeHackEd, công cụ dùng để chỉnh tập tin thực thi của Doom.
- Tháng 10/94: Doom II phát hành, bán được hơn 1,5 triệu bản game. Phần 2 gồm 30 màn chơi, 2 màn bí mật, 7 loại quái vật mới. Không lâu sau, Justin Fisher tung ra bản mod Aliens TC dành cho Doom.

ẠN THẾ

DOOM 3	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	id Software
THỂ LOẠI	Hành động (FPS)
NGÀY PHÁT HÀNH	03/08/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	P4 1,5GHz+, 512MB RAM+, VGA 64MB+, HDD 2,15 GB, Windows 98SE/2000/Me/XP

GẶP LẠI "BẠN CŨ"

"Ghê tởm" và "ấn tượng" là những từ mô tả chính xác về đám quái vật trong Doom 3. Cùng với trí tưởng tượng phong phú cộng với sức mạnh của bộ engine mới, các nhà thiết kế trò chơi đã tạo ra những con quỷ thật gớm ghiếc. Bạn sẽ thấy hầu như phần lớn những loại quái vật trong hai phần đầu đều được mang trở lại trong phần này, chẳng hạn như loài quỷ Imp hay Hellknight... Chúng được 3D hóa, ngầu hơn, ghê rợn hơn. Với hai chế độ dễ nhất (Recruit & Marine), các con quỷ chẳng là gì cả, nhưng khi "chạm" tay tới hai chế độ khó hơn (Veteran & Nightmare; chế độ Nightmare chỉ xuất hiện khi hoàn tất trò chơi) thì bọn quỷ rất hung tợn, cực kỳ nhanh nhẹn và nguy hiểm.

Trí thông minh của máy (AI) trong Doom 3 chỉ thuộc hạng trung bình không có gì nổi bật so với các game cùng loại: cũng những chiêu như lăn qua lộn lại, né dạn, biết núp bắn, quá dỗi bình thường mà bất cứ game bắn súng nào bây giờ cũng có. Có lẽ điều mà Doom 3 hướng tới chính là tạo nên không khí hồi hộp, căng thẳng trong trò chơi hơn là tập trung khai thác AI của các nhân vật máy. Nên nhớ kẻ thù của bạn trong Doom 3 là những con quái vật, mà quái vật thì chỉ biết có tấn công và tấn công. Chúng không phải là những tên lính ranh ma, quỷ quyệt như trong Far Cry mà bạn từng dụng độ! Tuy AI chỉ đạt mức trung bình, nhưng thật ngạc nhiên khi biết game không để xảy ra bất kỳ một lỗi nào trong suốt trò chơi; chỉ trừ một trường hợp duy nhất: bạn chui dưới gầm cầu thang và ngồi trong đó nhìn ra thì y như rằng các con quỷ chỉ biết lượn lờ tới lui mà không biết làm sao để tấn công cả?

ĐÔI NÉT VỀ ID SOFTWARE

• Tháng 9/1990, John Carmack, Adrian Carmack, John Romero và Tom Hall hợp lại và cùng nhau tạo nên trò chơi đầu tiên trong sêri Commander Keen. Một tháng sau khi trò chơi này được tung ra dưới dạng shareware, cả bốn người đồng loạt xin nghỉ việc ở công ty Softdisk Publishing và thành lập id Software vào ngày 01/02/91. Lịch sử của ngành công nghiệp game sang trang từ đây.

• Tháng 5/1992, Wolfenstein 3D sản phẩm đầu tiên của id được tung ra với nhà phát hành Apogee, tên tuổi của id nổi tiếng khắp nơi trên thế giới. Tuy nhiên John Carmack lại không hài lòng về engine sử dụng lúc ấy và thế là anh bắt tay vào xây dựng một engine mới. Trong quá trình thực hiện đã xảy ra một chuyện không hay: Tom Hall, người chỉ đạo khâu sáng tạo muốn thêm vào nhiều chi tiết hơn khi phát triển trò chơi bằng engine này, nhưng Romero và Carmack chỉ muốn đơn giản vì cấu hình máy tính thời bấy giờ không đáp ứng được yêu cầu. Tom Hall rời khỏi id và chuyển sang làm quản lý dự án cho Apogee.

• Ý tưởng tạo ra Doom bắt nguồn vào tháng 9/1992 (sau khi tung ra bản Spear of Destiny - phần tiếp theo của Wolfenstein 3D) sau khi Carmack xem phim "The Color of Money" do Tom Cruise đóng.

• 10/12/93 Doom ra mắt, tạo nên làn sóng hâm mộ chưa từng có trong ngành công nghiệp game và thay đổi vĩnh viễn "bộ mặt" của các trò chơi máy tính lúc bấy giờ. Doom trở thành một biểu tượng bất hủ mỗi khi người ta nhắc đến dòng game hành động bắn súng.

• 10/10/94 Doom II: Hell on Earth được tung ra ở Mỹ và Anh, nhanh chóng tiêu thụ được 500.000 bản game và cuối cùng đạt con số kỷ lục 2.000.000 bản bán ra.

• Ước tính có hơn 15 triệu bản Doom đã được tải xuống trên toàn thế giới, được truyền tay từ gamer này sang gamer kia thông qua mạng hoặc qua những chiếc đĩa mềm. Bản thân trò chơi cũng nhận được nhiều vinh dự khi được trao tặng giải "Game hay trong năm" bởi PC Gamer và Computer Gaming World, sau đó là giải thưởng "Công nghệ xuất sắc" do PC Magazine trao tặng.

GAME DOOM

• 02/12/94: Bản Doom dành cho hệ máy Sega 32X xuất hiện (15 màn), nhưng mau chóng bị "chê" vì đồ họa quá tệ!

• 30/04/95: Ultimate Doom xuất "xưởng". Đây là phiên bản Doom cộng thêm một chương mới (Thy Flesh Consumed). Nhà phát hành lúc đó là GT Interactive.

• Tháng 8/95: Doom II cho máy MAC xuất hiện.

• 26/12/95: id tung ra Master Levels for Doom II, gồm 21 màn đặc biệt được thiết kế bởi những tay tạo màn nổi tiếng. Cùng thời điểm này Ultimate Doom dành cho máy MAC cũng "ra lò".

• 16/11/95: Bản Doom cho Playstation ra đời, được tăng cường hình ảnh và âm thanh.

• 21/02/96: Doom "tấn công" hệ SNES (Super Nintendo Entertainment System) nhờ sự xuất hiện của chip tích hợp SuperFX2. Phiên bản này tung ra vội vã nên có nhiều thiếu sót.

• Tháng 3/96: Doom "bay" đến "thiên hà" của 3DO. Và đây là bản game tệ nhất trong số các bản Doom được tung ra.

• 31/05/96: Final Doom được tung ra. Phiên bản này nhóm phát triển TeamTNT thực hiện hoàn toàn mà không phải là đội ngũ

Đồ họa của game không chê vào đâu được. Từ những căn phòng tranh tối tranh sáng đầy ma quái cho tới những cảnh âm u, ghê rợn, tất cả đều rất đẹp. Các nhân vật của game được xây dựng chi tiết từ con người cho tới những loài quỷ ma quái. Tôi thích cách sử dụng tông màu tái dành cho các nhân vật, làm cho gương mặt vốn đã "gian" lại càng thêm bí hiểm! Tuy nhiên để thưởng thức trọn vẹn cái đẹp, cái giá phải trả của nó càng lớn. Trò chơi có bốn mức thiết lập dành cho các cấu hình khác nhau, khi không rơi vào những "mốc" chuẩn này người chơi có thể tinh chỉnh các mục trong game sao cho phù hợp với mình. Thực tế thử nghiệm trên máy có cấu hình "bèo" nhất (PIII 800 MHz, RAM 512 MB, sử dụng card đồ họa GeForce Ti4200) cho thấy: không thể "kham" nổi được một frame hình trơn tru, dù đã tắt hết các hiệu ứng trong game và chơi bằng cửa sổ... bé tí teo! Khi thay bằng cỗ máy "chiến" hơn (P4 2,4 GHz HT, RAM 512 MB chạy dual, sử dụng card đồ họa GeForce FX 5950 Ultra) kết quả khác rất nhiều, ngoại trừ một trở ngại duy nhất đó là lúc bắt đầu ở mỗi cảnh chơi, khung hình của game bị "khựng" liên tục (sau này tìm hiểu tôi mới biết là do Doom 3 "ăn" RAM rất kinh khủng, để game chạy "trơn tru" với thiết lập cao nhất bạn nên có 1 GB RAM trở lên!).

Chỉ "sơ" qua hai cấu hình trên thôi đã thấy yêu cầu của game quá "khủng khiếp", hơn cả Far Cry trước đây. Nguyên nhân chủ yếu là do các nhà làm game đã "nhồi nhét" quá nhiều kỹ thuật đồ họa hiện tại vào trong từng khung cảnh của trò chơi, đặc biệt là việc sử dụng nhiều các hiệu ứng như: Shadows (đổ bóng), Spectors (làm cho các vật thể kim loại trông chi tiết và phản chiếu ánh sáng như thật) và Bump-mapping (tạo vân bề mặt). Chính vì yêu cầu quá cao, nên game này sinh một số vấn đề rắc rối về mặt kỹ thuật: không thể xuất hiện nhiều nhân vật cùng lúc trong mỗi cảnh (vì lúc đó sẽ dựng hình rất nhiều đa giác và làm hao tốn nhiều tài nguyên), phiên bản dành cho Xbox phải trì hoãn lại (để điều chỉnh lại đồ họa cho thích hợp) thay vì tung ra cùng lúc với bản trên PC. Mục Co-op không đưa vào PC như đã hứa, và quan trọng là phần chơi mạng chỉ có tối đa 4 người chơi, có lẽ id Software lo ngại khi chơi mạng với số đông, trò chơi sẽ không ổn định. Nên bạn đừng ngạc nhiên khi phần chơi mạng của Doom 3 khiêm tốn và đơn giản; vì chính nhà phát triển cũng từng tuyên bố phát triển Doom 3 chủ yếu tập trung cho phần đơn chứ không phải mạng.

Bên cạnh các rắc rối kỹ thuật, Doom 3 còn bị "mang tiếng" là... chơi không đẹp với dòng card của ATI. Ai cũng biết rằng "Doom 3 là của nVidia còn Half-Life 2 là của ATI", câu nói này quả không sai. Khi dạo một vòng quanh các forum dành cho cả game lẫn phần cứng thì hầu như chỗ nào cũng có than phiền Doom 3 "bỏ rơi" những người dùng ATI. Nhưng "trong cái khó ló cái khôn", dân gamer đâu chịu ngồi yên, họ tìm đủ mọi cách để chơi được game: từ việc chỉnh các thiết lập trong game, can thiệp vào các file hệ thống, dùng chương trình tăng tốc cho tới các cách "mạo hiểm" như dùng driver bản beta, ép xung card đồ họa...

Trong lúc chơi, bạn sẽ bắt gặp những tủ đồ bị khóa với mật mã nằm đâu đó, việc tìm kiếm chúng có lúc dễ có lúc không. Đây là danh sách đầy đủ các tủ đồ và mật mã của chúng trong trò chơi:

Tủ	Màn	Khu vực	Mã
001	Mars city	Maintenance	396
003	Recycling 2	Monorail Access	483
009	Alpha Labs 1	EPD Lab	752
013	Admin	Alpha Labs Hallway	586
017	Mars City	Infirmary	347
023	Mars City Und.	Energy Stabilization Unit	531
038	Alpha Labs 2	MFS Compressor	409
039	Alpha Labs 2	Coolant Control	102
047	Alpha Labs 3	Hazardous Materials Lift	123
048	Alpha Labs 3	Coolant Monitoring	123
049	Alpha Labs 3	EFR Staging Room	123
054	Communications	Security Office	246
054	Monorail	Siite 2 Boarding Platform	142
063	EnPro Plant	Power Core Access	972
064	Alpha Labs 4	EFR Master Valve	651
078	Monorail	Delta Security Checkpoint	364
079	Monorail	Delta Security Checkpoint	364
103	Delta Labs Lvl 2B	Maintenance Corridor	259
104	Delta Labs Lvl. 4	Delta 4 Security	579
112	Delta 2A	Records Office	538
114	Delta 2A	Operations Server Room	715
116	Delta 2A	Delta Security	972
116	Delta 2B	Specimen Research Lab	624
117	Delta 2B	Specimen Research Lab	624
213	Delta 2B	Stasis Transfer Lab	371
21D	Delta 1	Storage Room 21-D	298
317	Delta 4	Terminal Office Storage	841
386	Delta 3	T1 Access	836
387	Delta 3	T1 Access	836
452	CPU Complex	Entrance Checkpoint	571
666	Delta 2B	Analysis Control	372
669	CPU Complex	Lab A Upper Floors	468
Martian Buddy Cabinets			
	Administration	North Hallway	0508
	Delta 2B	Security Storage	0508

LỜI KẾT

10 năm sau, khi "Ngày tận thế" trở lại, đó cũng chính là ngày "tàn" của những cỗ máy PC già nua. Doom 3 trở lại thật ấn tượng, thật hay nhưng cũng thật "ác liệt". Có bao nhiêu người thật sự đối mặt được với những thách thức trong game? Một câu hỏi rất khó trả lời...

HỒNG ÂN

của id. Cùng thời gian này Quake cũng được tung ra.

• Tháng 07/96: Phiên bản cho Windows xuất hiện: Doom 95.

• Tháng 10/96: Bản Final Doom dành cho máy Playstation.

• Tháng 12/96: Bộ sưu tập tất cả các game của id được tung ra: id Anthology. Nó gồm 19 game nằm trên 4 CD cùng một số quà tặng của nhà phát triển như poster, truyện tranh, áo thun...

• 01/03/97: Doom dành cho hệ máy Saturn ra mắt. Nhà phát hành là GT Interactive.

• 31/03/97: Midway Home Entertainment thực hiện bản Doom 64 dành cho hệ máy Nintendo 64 với tổng cộng 32 màn mới hoàn toàn.

• 24/12/97: id tung ra mã nguồn của Doom. Một món quà Giáng sinh cho các fan hâm mộ.

• Tháng 11/97: Depths of Doom Trilogy phát hành. Bao gồm Ultimate Doom, Doom II và Master Levels.

• 25/09/01: Doom Collector's Edition ra mắt. Gồm Ultimate Doom, Doom II và Final Doom.

• 26/10/01: Doom dành cho Gameboy Advance.

• 23/10/02: Các fan của GBA đón chào Doom II.

• 03/08/04: Doom 3 "tái xuất giang hồ".

Ông Hoàng Bóng Tối

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THIEF: DEADLY SHADOWS	
PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	Ion Storm
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	25/05/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	P4 1,5GHz+, 256MB RAM+, VGA 64MB+ (hỗ trợ T&L), HDD 2,93 GB, Windows 2000/Me/XP

Khi màn đêm buông xuống, vạn vật chỉ nhìn thấy một cách mờ ảo qua ánh sáng leo lét của một ngọn nến hay phập phừng của một ngọn đuốc. Trời mưa rất to, thấp thoáng một bóng người đi về phía ngọn tháp, những người lính gác cổng vẫn không hề biết chuyện gì đang xảy ra. "Phụt" một tiếng, ngọn đuốc duy nhất thắp sáng căn phòng vụt tắt, có tiếng bước chân một lính gác đang đến xem ngọn đuốc, anh ta nhìn ra cửa sổ - nơi duy nhất có ánh sáng, một bóng đen từ từ tiến lại gần anh ta, giơ một cái chày lên cao và đập mạnh xuống, mọi thứ trở nên tối đen trước mắt người lính gác... Đó là đoạn giới thiệu đầy ấn tượng của Thief: Deadly Shadows (TDS).

Cách đây 6 năm, khi máy PlayStation đang trong thời kỳ "đỉnh cao" và được mọi người nâng niu từng chút, hai trò chơi đại diện cho thể loại Steath-Action là Tenchu: Stealth Assassins và Metal Gear Solid đã gây được sự chú ý trên hệ máy này. Ra đời cùng năm, cùng một thể loại game, Thief: The Dark Project cũng tạo được một ít ấn tượng đối với các gamer PC. Sau đó, Thief 2 ra đời nhưng không có thay đổi gì lớn, thậm chí những nhược điểm của phần trước vẫn không được sửa chữa. Điều này lý giải vì sao Eidos buộc phải chuyển giao việc làm Thief 3 cho Ion Storm thay cho Studio đã làm cả 2 phiên bản đầu của Thief là LookingGrass. Tên tuổi của studio Ion Storm đã được nhiều người biết đến qua Deus Ex, và với quyết định này hãng Eidos đặt rất nhiều hy vọng vào cuộc phiêu lưu tiếp theo của vua trộm Garrett .

Trong bối cảnh thời kỳ trung cổ, khi những chiếc máy hơi nước còn đang phổ biến và là loại máy nhân tạo duy nhất, cũng như những lâu đài nguy nga tráng lệ là biểu tượng cho quyền lực và sự giàu có, đã xuất hiện một tên trộm thường xuyên đi "khua khoắng" của cải của người giàu vào ban đêm với hành tung "xuất quỷ nhập thần", đó chính là vua trộm Garrett. Biến mất trong màn đêm, Garrett như một chiếc bóng thoắt ẩn thoắt hiện. Trong thành phố Garrett sinh sống có một tổ chức bí mật tên là Keeper, nơi đào tạo Garrett khi còn nhỏ. Trước lời tiên tri về điều rất tồi tệ sắp xảy đến, Orland - người đứng đầu Keeper - đã miễn cưỡng hợp tác một lần nữa với Garrett. Mặc dù không thích nhưng vẫn phải bắt tay với Orland và Garrett đã tự biến mình thành nạn nhân của một âm mưu khủng khiếp.

ẨN NẤP VÀ HÀNH ĐỘNG

Sẽ sai lầm nếu bạn cho rằng cách chơi của TDS giống Tenchu. Thực ra thì hai game này chỉ giống nhau đúng một điều là đều đòi hỏi phải hành động cẩn trọng, bí mật.

Do bối cảnh trong TDS là thời trung cổ nên chưa thể có điện, lúc mặt trời lặn, mọi vật thường chỉ nhìn thấy lờ mờ qua ánh sáng của nến hay đuốc. Vì tối như vậy nên khi "du hành" trong đêm, vua trộm khoác lên mình một chiếc áo đen để hòa lẫn vào bóng tối; với khả năng đặc biệt nhìn thấy rõ mọi vật trong bóng tối, Garrett dễ dàng đi lại trong đêm. Ở phía dưới của màn hình là một chiếc la bàn hiển thị độ sáng chiếu vào nhân vật, điều này giúp người chơi nhận biết mình có an toàn hay không (có bị nhìn thấy hay không), chỉ cần nấp trong bóng tối và không quá gần địch thì có thể yên tâm không bị phát hiện. Đây chính là tư tưởng chủ đạo của game, thực hiện mọi việc trong bóng tối, nếu thấy ánh sáng thì bạn phải tắt nó đi bằng mọi cách. Việc nấp trong bóng tối cũng từng có trong các game Stealth khác như Hitman nhưng nó không được làm kỹ.

Khi bắt đầu,người chơi phải hoàn thành một phần hướng dẫn ngắn gọn và được hướng dẫn chi tiết về các tình huống xảy ra cùng cách xử lý cũng như cách sử dụng các vật dụng, v.v...

Suy cho cùng thì Garrett cũng chỉ là con người bình thường, ngoài khả năng nhìn trong bóng tối và chút nhanh nhẹn thì không còn gì khác nên với những ai yêu thích các pha bay nhảy trong Tenchu hay giả dạng trong Hitman sẽ hơi thất vọng một chút. Về sau, nhân vật sẽ được nâng cấp thêm các kỹ năng đặc biệt như trèo tường, đi tắt giữa các nơi qua các cánh cửa bí mật... Cũng

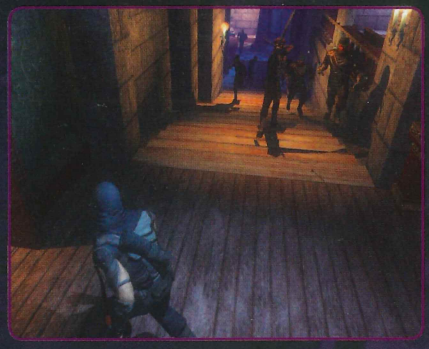
TÁC DỤNG CỦA CÁC MÓN "ĐỒ CHƠI" TRONG GAME

1. **BROADHEAD ARROW:** Tên thường, tấn công bất ngờ bằng cách bắn vào đầu.
2. **FIRE ARROW:** Tên lửa, dùng để thắp nến, đuốc, có sức công phá mạnh.
3. **WATER ARROW:** Tên nước, dùng để dập tắt các ngọn lửa.
4. **NOISEMAKER ARROW:** Tên gây tiếng động, dùng để đánh lạc hướng kẻ địch.
5. **MOSS ARROW:** Tên rêu, dùng để tạo rêu, khi đi trên rêu sẽ không phát ra tiếng động.
6. **GAS ARROW:** Tên gas, dùng để làm đối phương ngất đi.
7. **FLASH BOMB:** Bom sáng, dùng làm lóa mắt kẻ địch.
8. **GAS BOMB:** Bom gas, có tác dụng như tên gas.
9. **EXPLOSIVE MINE:** Mìn, sức công phá mạnh, rất hữu dụng khi phải chiến đấu với số đông.
10. **OIL FLASK:** Dùng để rải dưới đất, địch đi qua sẽ bị trượt và ngã.
11. **HEAL POTION:** Máu, dùng để tăng máu.
12. **HOLY WATER:** Nước thánh, dùng để tiêu diệt Undead, một lọ diệt được hai con là đạt yêu cầu.

GRAVIS USA KENSINGTON
Bất Khả Chiến Bại
348.000$
G10511
2 chức năng : joystick & GamePad
2 cổng kết nối : USB & Gameport
G44031
G44011
G43011
G10171
G10512
G10513
THÀNH VIÊN GIA ĐÌNH GRAVIS

GRAVIS	CỔNG KẾT NỐI: USB	GAME PORT	SERIAL	NÚT LẬP CHƯƠNG	THAY CHUỘT & BÀN PHÍM
G10511	♦	♦		48	♦
G10512	♦			Plug n Play	
G10513	♦			36	♦
G10171		♦		32	♦
G43011			♦	26	♦
G44011		♦		26	♦
G44031	♦			26	♦

CTY TNHH TM THÁI Á
236 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3 TP.HCM
DT: (08) 9.300.042 - 9.300.739 ; FAX: 9.301.390
E-Mail: pac@hcm.fpt.vn Website: www.thaia-vn.com



vì thế, nhà sản xuất đã đặc biệt quan tâm và cung cấp cho Garrett nhiều vật dụng hữu ích. Tuy vậy, bản thân võ nghệ của nhân vật chính lại làm tôi thất vọng. Vẫn biết người châu Âu dựa nhiều vào thể lực mà không chú trọng về võ công, nhưng dù thế nào thì khi chiến đấu cũng phải dùng các miếng đánh vì nó tăng hiệu quả lên rất nhiều, còn vua trộm lại có cách dùng dao rất buồn cười. Cách ra đòn của vua trộm chỉ có thể thua hoặc cũng lắm là hòa chứ không thể thắng được. Bạn hãy tưởng tượng khi cận chiến vì không có khả năng đỡ nên bạn chỉ có cách là đánh tay đôi mà thôi. Mà khi mình đánh "nó" một phát "nó" cũng đánh mình lại một phát nên chỉ cần hạ gục một tên lính gác là đã rất mệt mỏi; nếu phải chiến đấu với hai tên mà không có máu dự trữ thì như thế nào chắc bạn cũng tưởng tượng ra được. Cách tốt nhất để khắc phục là sử dụng thật tốt các món đồ được cung cấp như bom sáng, bom gas, v.v... dùng để đánh lạc hướng.

Trò chơi gồm nhiều phần chơi ở các địa điểm khác nhau. Số lượng địa điểm trong game lớn. Ngoài một lời giới thiệu ngắn gọn về địa điểm thực hiện nhiệm vụ trước khi vào chơi, bạn còn được cung cấp thêm bản đồ. Vì mỗi nơi mỗi khác nên việc đầu tiên nên làm là đi thám thính trước một vòng để nắm được địa hình, bản đồ không giúp ích được nhiều lắm, chỉ khi đi lại khá nhiều, thuộc tương đối địa hình thì bạn mới hiểu được những gì vẽ trong bản đồ. Thay vì làm một bản đồ động (các biểu tượng di chuyển được) như trong Hitman thì TDS lại dùng bản đồ là một mẩu giấy khiến người chơi khá vất vả khi tìm đường. Việc luôn phải né tránh lính gác và tìm kiếm khá nhức đầu, nhưng lại là sự thích thú của dân "pro".

AI THÀNH CÔNG

AI của máy chính là phần có thay đổi nhiều nhất so với các phiên bản trước. Kẻ địch biết báo động lẫn nhau và đi lùng khắp nơi khi thấy nguy hiểm hay chạy trốn khi bị mất vũ khí. Việc di chuyển rất mất công ở những nơi bị tuần tra gắt gao, nhiều lúc có cảm tưởng như không thể qua nổi. Đây là game đòi hỏi người chơi kiên nhẫn, tốn nhiều thời gian đợi chờ là bình thường với những ai thích sự hoàn hảo. Bất kể khi nhân vật gây ra tiếng động gì đều có một dấu hiệu báo mức độ an toàn, nếu nhìn thấy hai chữ "Nothing" ở hai góc màn hình thì có thể yên tâm, còn nếu không thì máy có hai kiểu phản ứng: với tiếng động nhỏ nhưng máy "nghe thấy" thì chúng nghĩ rằng đó là tiếng chuột chạy hay tiếng gỗ mục, v.v... đây chính là cảnh báo cho bạn biết về mức độ an toàn của mình. Với tiếng động lớn hay khi bạn tiến quá sát để máy nhận ra có cái gì đấy không bình thường thì chúng bắt đầu thận trọng đi dò xét khắp nơi. Phải nói chúng dò rất khá, đừng tưởng nấp thật kỹ là đã an toàn (theo kinh nghiệm thì trừ nơi có địa hình quá độc máy không vào được, còn lại thì đều nguy hiểm, tốt nhất là nên di chuyển càng xa càng tốt). Cảm giác căng thẳng của người chơi sẽ tăng thêm nhiều nếu nhà sản xuất cho thêm vào tiếng tim đập chẳng hạn.

Được "tút" lại từ engine của Deus Ex: Invisible War, nhưng AI của máy đã được cải thiện rất nhiều. Ta có thể thấy được cố gắng rất lớn của Ion Storm khi làm Thief, tuy nhiên nó vẫn có những nhược điểm gây khó chịu cho người chơi như khi đánh ngất một tên lính và giấu xác chúng đi thì một lúc sau cái xác đó lại biến mất và tên lính đó lại đi tuần như không có chuyện gì xảy ra!

ĐỒ HỌA

Đã qua rồi cái thời mà yêu cầu về game chỉ cần có nội dung hay còn hình ảnh chỉ cần bình thường. Với sự phát triển như hiện nay, đồ hoạ trong game ngày càng phát triển với tốc độ chóng mặt, cuốn hút đến mức độ hình ảnh của những game hiện tại là điều không thể tưởng tượng nổi . Yêu cầu hiện tại là "Tốt gỗ và tốt cả nước sơn".

Như trên đã nói, do được làm mới từ engine của Deus Ex: Invisible War, đồ họa của TDS thừa hưởng những ưu điểm vốn có và nhiều thứ được bổ sung thêm. Cảnh vật quá đẹp từ lúc bắt đầu cho đến khi kết thúc lúc nào cũng có thể khiến bạn trầm trồ khen ngợi. Đó là chưa kể các hiệu ứng mới nhất trong game. Hiệu ứng ánh sáng động (dynamic lighting) được ưu ái nhất

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Địa hình một phần chơi được cấu tạo khá phức tạp, để đi đến đích không phải chỉ có một cách là đi thẳng, bạn có thể thử đi theo một đường khác trên đầu kẻ địch như trên ống nước chẳng hạn.
- Các trang nhật kí dài lê thê không phải là món khoái khẩu với ai không giỏi tiếng Anh và chúng lại quá nhiều trong game, nếu không thích thì bạn không cần phải đọc hết làm gì, chỉ cần giở hết các trang, game sẽ tự động có các chú ý mới.
- Lửa nếu lỡ dập tắt vẫn có thể bật lại được khi cần thiết, chỉ cần bạn mang nó vào một nguồn cháy khác như bếp lò hay tên lửa...
- Trong nhà thường có nhiều cửa hay có đến hai, ba lối đi trong một nơi, điều này làm người chơi lầm lẫn về độ lớn của môi trường. Đừng lo, chúng chỉ vòng đi vòng lại mà thôi. Tốt nhất là nên đi thử hai đường, mỗi đường một ít sau đó quay lại đi bên kia, việc này sẽ giúp bạn xác định được tương đối rõ về địa hình để không bị rối khi không biết đi đâu.

vì trong bất cứ cảnh nào cũng đều có sự xuất hiện của lửa. Hiệu ứng làm mờ khiến mọi vật bớt cứng nhắc, cũng như trông mịn, đẹp và thật hơn. Tiếc là các địa điểm không có sự khác biệt rõ rệt lắm, nhiều lúc vẫn có cảm giác na ná nhau. Đặc biệt là nhân vật đã có bóng của mình, đây là phần mới có trong TDS. Điều kì lạ là máy không hề phát hiện ra bóng người chơi và nhà sản xuất còn rất tự hào về điều này?

Cuối cùng điều không thể chối cãi là đồ họa của game quá tuyệt vời và không cần nói đến nội dung hay dở thế nào, chỉ cần với suy nghĩ muốn biết những nơi về sau sẽ đẹp đến đâu cũng đủ để bạn chơi đến hết trò rồi. So với hình ảnh của Deus Ex: Invisible War thì hình ảnh của TDS nhẹ nhưng đẹp hơn, với một card Ti4200 cũng quá đủ để bạn tận hưởng tất cả.

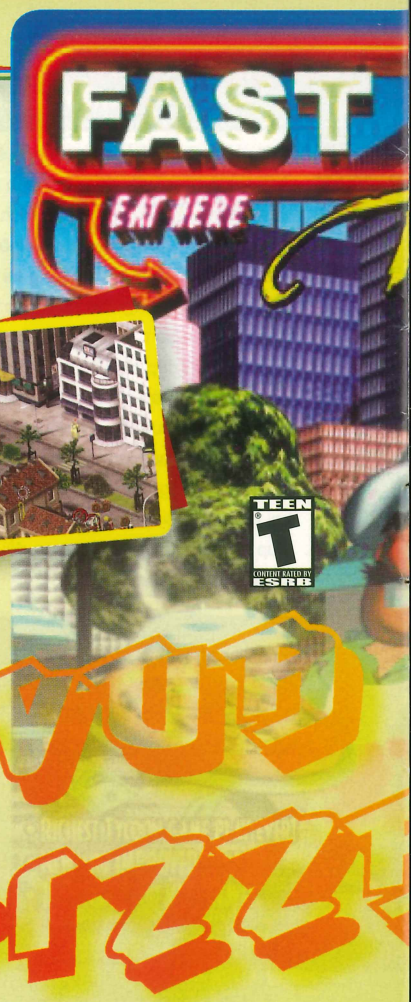
ÂM THANH

Nếu Deus Ex: Invisible War là một trong những game loại bỏ dòng card MX ra khỏi danh sách hỗ trợ, thì một lần nữa Ion Storm lại làm người chơi "choáng" với việc loại Sound Blaster Live. Trước đây đã có nhiều game sử dụng chuẩn âm thanh EAX 2.0 trở lên như Call of Duty, Hitman, v.v... tuy nhiên những game này vẫn dành một cơ hội cho các gamer dùng Live! với chuẩn EAX 1.0. Nhìn chung nhạc nền không nhiều lắm, chủ yếu là sự yên lặng hay tiếng động ngoại cảnh như tiếng sóng biển rì rào, tiếng côn trùng kêu, đôi lúc lại văng vẳng một bản nhạc piano... Các hiệu ứng như tiếng chân đi từ xa tới gần... được thể hiện khá tốt.

LỜI KẾT

TDS đã có sự lột xác so với phần trước với nhiều ưu điểm như cách chơi mới lạ, đồ họa đẹp, cuốn hút, âm thanh phù hợp giúp tạo cảm giác hồi hộp, gay cấn... dù vẫn còn vài khuyết điểm. Tuy nhiên đây vẫn là game đáng để bạn để mắt đến.

TRẦN TU THÀNH



Bạn có bao giờ thắc mắc về bí quyết thành công của những đại gia thức ăn nhanh như KFC hay Mc Donald không? Nếu có, Fast Food Tycoon 2 (FFT2) chính là câu trả lời thực tế và gần gũi nhất cho bạn. FFT2 thực sự thu hút và hấp dẫn như hương vị những món bánh pizza!

MỞ NHÀ HÀNG

FFT2 thuộc thể loại game mô phỏng xây dựng. Vì vậy, công việc quen thuộc cuả bạn khi chơi FFT2 là xây dựng và quản lý. Công việc kinh doanh của bạn được bắt đầu tại thành phố Luân Đôn xinh đẹp. Bạn sẽ được dẫn dắt từng bước một để làm quen với việc thuê mướn chỗ, nhân viên, cũng như tự làm ra những chiếc bánh mang hương vị riêng do bạn nghĩ ra!

Để bắt đầu công việc kinh doanh, bạn phải có mặt bằng để mở nhà hàng. Tùy theo từng nhiệm vụ, hay chính xác hơn là tùy theo số tiền mà bạn có khi bắt đầu một màn mới, bạn có thể quyết định nên mua hay nên mướn nhà hàng. Nhà cửa, đất đai ở đâu cũng mắc, ngay cả trong FFT2 cũng vậy! Bên cạnh tài chính, địa thế của nhà hàng cũng đáng lưu tâm. Là một nhà kinh doanh giỏi, bạn phải khảo sát thị trường để tìm được một nơi "thiên thời, địa lợi, nhân hòa". Việc này không quá khó, chỉ cần bạn có mắt quan sát và vài cái nhấn chuột là đủ! Nơi có nhiều người ở, nhiều công ty, rạp hát, trường học... chính là nơi "phong thủy" tốt với công việc kinh doanh của bạn.

Kế đến, nhà hàng cần phải có nhân viên giao nhận hàng, phục vụ bàn, đầu bếp, quản lý và bảo vệ. Khi nhấn vào mỗi nhân viên, bạn sẽ thấy chân dung của họ cùng với thông tin tuổi tác, khả năng làm việc, tốc độ, thái độ phục vụ và sức khỏe. Ngoại trừ tuổi tác, tất cả những thông tin còn lại đều có thể được nâng cấp. Nguyên liệu phải luôn được chứa đầy kho trước giờ mở cửa. Vì vậy, hãy sắp xếp giờ làm việc của những người giao nhận hàng sao cho hợp lý. Những người giao nhận hàng có hai công việc: lấy nguyên liệu và giao thức ăn cho khách hàng đặt qua điện thoại. Hãy nhớ, họ chỉ làm một trong hai việc đó mà thôi. Mỗi ca làm việc chỉ cần có một người giao thức ăn là đủ, còn số người lấy hàng thì tùy bạn. Hãy để ý xem khi nào là giờ cao điểm của nhà hàng, điều đó sẽ có ích cho bạn trong việc điều phối nhân viên. Nhà hàng của bạn có thể mở cửa phục vụ khách hàng 24/24, tất nhiên là các nhân viên phải được thay ca. Việc mở cửa 24/24 vừa có lợi, vừa có hại. Có lợi vì có thể bạn sẽ kiếm được nhiều tiền hơn; có hại vì nhà hàng của bạn sẽ không được dọn vệ sinh. Bạn biết đấy, khách hàng không ai hào hứng thưởng thức một món ăn ngon ở một nơi dơ bẩn. Cách giải quyết tốt nhất là phải có giờ nghỉ để nhân viên vệ sinh làm việc. Lúc này, tất cả nhân viên phục vụ bàn và đầu bếp đều phải nghỉ; trừ nhân viên lấy hàng.

Món ăn duy nhất có trong thực đơn của nhà hàng là Pizza. Bạn có nhiệm vụ phải suy nghĩ và làm ra những loại bánh pizza khác nhau sao cho phù hợp khẩu vị của khách hàng. Khi bắt đầu kinh doanh ở bất kỳ thành phố mới nào, thực đơn nhà hàng của bạn luôn luôn có sẵn ba món cơ bản. Bạn hãy nghĩ ra những món bánh pizza thật bắt mắt và ngon miệng.

ĐIỀU TRA THỊ TRƯỜNG

Trong lĩnh vực ăn uống, việc tìm hiểu khẩu vị cũng như sở thích của khách hàng rất quan trọng. Với FFT2, bạn phải bỏ ra khá nhiều thời gian để điều tra thị trường. Khách hàng khá đa dạng: từ học sinh, sinh viên, cụ già đến khách du lịch, quan chức và dân lao động nên đáp ứng được tất cả những sở thích và khẩu vị của họ không phải chuyện dễ.

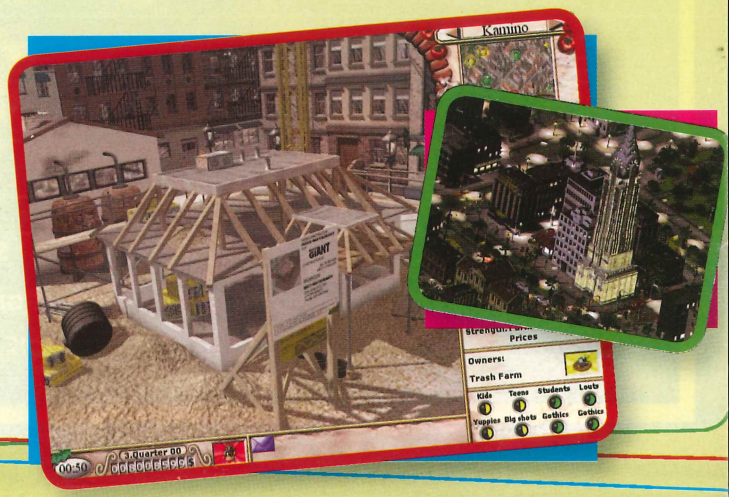
Trong phần thống kê, game cung cấp cho người chơi những thông tin quý giá về từng loại khách, chẳng hạn họ thích nghe nhạc gì, thích nhân viên già hay trẻ, có chấp nhận sự có mặt của nhân viên bảo vệ hay không... Để có thể chiều lòng các "thượng đế" của mình, cũng như không làm ảnh hưởng đến hoạt động của nhà hàng, bạn hãy xem thống kê số lượng khách hàng sau một ngày bán. Chỉ bằng một cái nhấn chuột vào nhà hàng, trên màn hình sẽ hiện ra chi tiết số lượng của từng loại khách đã đến trong ngày. Bằng cách này, bạn sẽ biết loại khách nào chiếm đa số, loại khách nào chỉ là khách "vãng lai" để có thể lựa chọn âm nhạc cũng như làm những việc "vui lòng khách đến, vừa lòng khách đi".

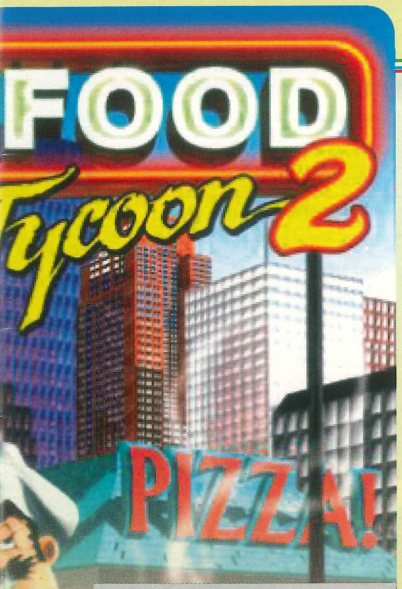
Một vấn đề quan trọng khác mà ông chủ như bạn không thể không quan tâm là khẩu vị của khách hàng. Ở bảng điều khiển phía bên phải màn hình, game sẽ liệt kê cho bạn những nguyên liệu làm bánh mà từng nhóm khách hàng thích. Có rất nhiều nguyên liệu có thể bạn chưa bao giờ gặp, điều này sẽ gây khó khăn không ít cho bạn trong việc làm bánh vì không biết khi ra lò, chúng sẽ có mùi vị ra sao? Đừng lo, hãy để cho trí tưởng tượng của bạn bay cao và bạn sẽ cảm nhận được hương vị có một không hai của những món bánh pizza do mình làm ra. Không nhất thiết trong một món bánh phải có tất cả các hương vị, nguyên liệu mà nhóm khách đó thích, chỉ cần một hay vài ba nguyên liệu trong số chúng là được. Đừng quá chú trọng đến chất lượng mà quên đi yếu tố "ngon mắt".

MỞ RỘNG KINH DOANH

Để việc kinh doanh phát triển, bạn cần đầu tư nhiều cho quảng cáo. Nhưng trước tiên, bạn phải xây dựng tổng hành dinh (Headquarters, HQ); một việc đòi hỏi khá nhiều tiền của và thời gian vì không thể mướn mặt bằng.

Khi đã có HQ, bạn được quyền bồi dưỡng nhân viên bằng các khóa huấn luyện hay giải thưởng; quảng cáo, mở rộng diện tích; thay đổi thiết kế nhà hàng. Trong quảng cáo, bạn có quyền lựa chọn những điểm mạnh của nhà hàng hay món ăn. Sau





FAST FOOD TYCOON 2	
PHÁT HÀNH	Activision Value
PHÁT TRIỂN	Activision Value
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	10/09/2001
ESRB	T
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PII 400MHz+, 64MB RAM+, VGA 16MB+, HDD 600MB, Windows 98SE/Me/XP

một thời gian quảng cáo được phát đi, khách hàng sẽ kéo đến ngày một đông.

Càng được nhiều huy chương danh dự như người bán giỏi nhất, nhà hàng được ưa thích nhất... thì danh tiếng nhà hàng của bạn càng "nổi như cồn". Một khi tiền đã rủng rỉnh trên màn hình, bạn có thể mở thêm chi nhánh.

Bạn không phải là người độc quyền trên thị trường trong FFT2. Sẽ có lúc, chủ nhà hàng cạnh tranh thuê người bỏ vào nhà hàng bạn nào là chuột, gián... thậm chí cả bom để phá hoại chuyện làm ăn của bạn. Cách phòng ngừa tốt nhất là thuê nhân viên bảo vệ.

HAY VÀ DỞ

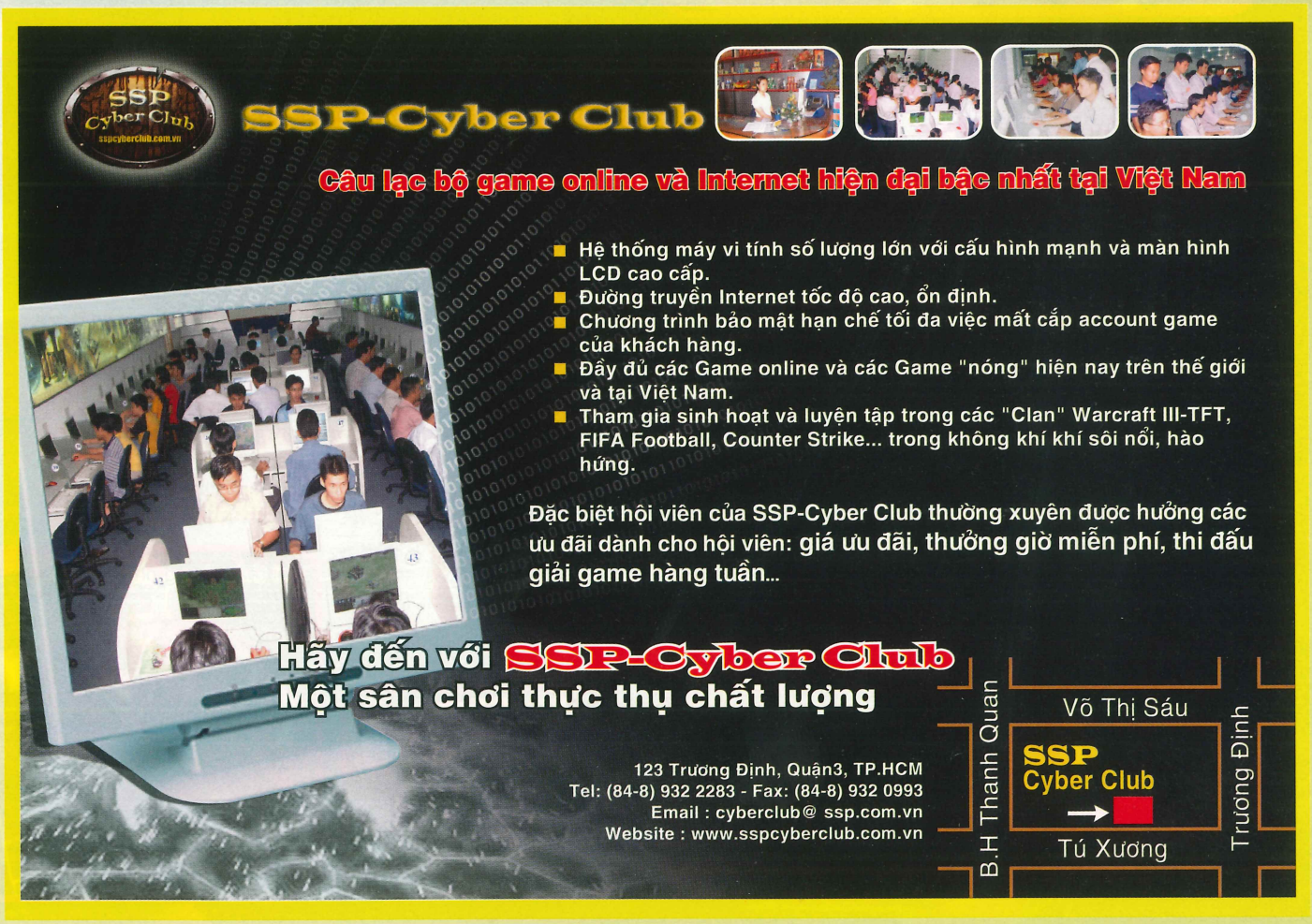
Các nhiệm vụ trong FFT2 tương tự nhau, dễ gây cảm giác nhàm chán.

Đồ họa FFT2 đẹp và chi tiết. Từng khách hàng được chăm chút từ tóc tai đến quần áo. Tuy nhiên, phần cử động của nhân vật còn khá đơn điệu. Hình ảnh và màu sắc của game khá bắt mắt, đặc biệt là khâu làm bánh. Âm thanh khá đa dạng và phong phú. Nhiều ngôn ngữ được sử dụng cũng như nhiều loại nhạc được cung cấp để bạn có thể làm hài lòng các vị "thượng đế". Bên cạnh đó, việc thiết kế khách hàng thành nhiều nhóm với tính khí cũng như sở thích khác nhau gây cho bạn không ít khó khăn nhưng giúp bạn ứng xử linh hoạt, khéo léo hơn. Điều cuối cùng và cũng chính là điểm hay nhất của FFT2 mà tôi cảm nhận được chính là tự tay mình có thể làm nên những món bánh pizza ngon miệng và đẹp mắt!

KẾT LUẬN

FFT2 thực sự là một game giành cho những ai có đam mê kinh doanh cũng như muốn khám phá về thế giới thức ăn nhanh, đặc biệt là món bánh pizza thơm ngon. Bạn sẽ thành công hơn và dễ dàng làm ra những món bánh ngon miệng hơn nếu có trong tay thực đơn bánh pizza của một cửa hàng thức ăn nhanh nào đó. Chính quyển sách của tiệm bánh Pizza Chez Guido đã giúp tôi rất nhiều khi chơi game. FFT2 vẫn còn rất nhiều những điều thú vị mà tôi chưa thể khám phá hết và có lẽ, chúng được giành riêng cho bạn! Hãy bước những bước đi đầu tiên trong thế giới thức ăn nhanh của FFT2 và chạm tay tới danh hiệu "VUA PIZZA"!

NGỌC LAN



FAME ACADEMY	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT SẢN XUẤT	Monte Cristo
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	31/10/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PIII 800MHz+, 256MB RAM+, VGA 64MB+ (hỗ trợ T&L), HDD 700 MB, Windows 98SE/2000/Me/XP

NHỮNG NGÔI SAO TÀI NĂNG

Những bước nhảy điêu luyện và sân khấu tràn đầy màu sắc.

GIỚI THIỆU

Bạn đã từng nghe nói đến chương trình tuyển chọn giọng ca trẻ có triển vọng để đào tạo thành những ngôi sao ca nhạc nổi tiếng "American Idol" của Mỹ và chương trình "Sao Mai điểm hẹn" vừa kết thúc trên VTV chưa? Nếu được tham gia một trong hai chương trình trên, bạn muốn mình sẽ là thí sinh, giám khảo hay người đào tạo các ngôi sao trẻ? Dù ở vị trí nào, tôi tin chắc bạn cũng sẽ có những cảm nhận vô cùng hấp dẫn và thú vị cùng với không biết bao nhiêu rắc rối, nhức đầu và đầy thách thức. Bạn có muốn tự mình cảm nhận những cảm giác ấy không? Nếu có, xin mời bạn cùng tôi bước vào thế giới của Fame Academy (FA) do hãng Monte Cristo thiết kế và sản xuất. FA sẽ cho bạn những cảm giác trung thực nhất, gần gũi nhất trong thế giới muôn màu muôn vẻ của những ngôi sao trẻ vừa được tuyển chọn kia!

Trong vai trò là người quản lý, bạn sẽ phải mài giũa cho "tân tinh tú" của mình trở nên sáng nhất, giỏi nhất trong thế giới âm nhạc của FA. Công việc của bạn là chăm sóc từng miếng ăn, giấc ngủ đến việc lên lịch tập thể thao, chăm sóc sắc đẹp, luyện thanh cho ngôi sao của mình. FA sẽ hướng dẫn bạn từng bước một trong những ngày đầu làm quen với công việc quản lý và đào tạo một ngôi sao mới. Những nhiệm vụ mà bạn sẽ phải hoàn thành ở từng màn chỉ nhằm một mục đích duy nhất: phục vụ cho buổi trình diễn sau mỗi màn. Bạn sẽ có những phút giây thật thư giãn với bài hát và những điệu nhảy do chính bạn lựa chọn cho ngôi sao và vũ công của mình. Còn gì thú vị hơn phải không bạn?

CUỘC SỐNG CỦA MỘT NGÔI SAO

Để thực sự bắt đầu công việc quản lý và đào tạo của mình, bạn sẽ được giao một mảnh đất có diện tích khá rộng. Công việc của bạn lúc này là xây dựng phòng ốc và trang trí nội thất theo sở thích. Với những công cụ ở góc trái màn hình, bạn tha hồ lựa chọn nội thất cho căn nhà của mình: các loại cửa sổ, cửa ra vào, gạch lót sàn, giấy dán tường và vô số những vật dụng phục vụ cho việc luyện tập của một ngôi sao cùng với những đồ trang trí hết sức bắt mắt. Bạn có thể xây dựng bao nhiêu phòng ốc tùy thích, nhưng hãy nhớ ngôi sao và vũ công của bạn cũng cần đến một khuôn viên thoáng mát nữa nhé! Với mỗi nhiệm vụ, game sẽ yêu cầu bạn mua về cho ngôi sao và các vũ công một số vật dụng, có thể là để phục vụ cho việc luyện thanh, tập nhảy, cũng có thể là để phục hồi sức khỏe hay giải trí. Hãy nhớ, bất kỳ vật gì bạn lấy từ danh sách xây dựng ra đều được tính bằng tiền. Vì vậy, hãy luôn lưu ý đến "hầu bao" của mình nhé! Một điều quan trọng mà người chơi FA cần lưu ý là tủ quần áo của ngôi sao và vũ công đến các vật nội thất đều được chia thành năm phong cách khác nhau: dịu dàng, quyến rũ (Glam); bụi bặm (Street); năng động, trẻ trung (Teen); phá cách, sôi nổi (Rock) và sang trọng, kín đáo (Zen). Tùy buổi trình diễn, bạn sẽ biết nên cho ngôi sao và các vũ công của mình mặc đồ theo phong cách nào. Ngoài các thầy cô dạy hát, dạy nhảy mà bạn mướn về cũng đòi hỏi một trong các căn phòng trong nhà cũng như cách ăn mặc của ngôi sao và các vũ công của bạn theo phong cách của họ ở một mức độ nào đó. Công việc của bạn lúc này là đáp ứng đủ yêu cầu của họ, có như thế, họ mới dạy những bài hát và điệu nhảy mới; nếu không, bạn không thể nào hoàn thành nhiệm vụ của mình. Do đó, trước khi trang trí

Trả lời thư fan hâm mộ

Chơi thể thao

Học tập

Nội thất phong phú

Giây phút thư giãn

Tập nhảy

Chọn trang phục

Chat với fan

nội thất cũng như bày trí bất kỳ vật gì vào phòng, bạn phải luôn chú ý đến yêu cầu này.

Một ca sĩ không chỉ cần hát hay, nhảy giỏi, mà còn cần một đời sống tinh thần và thể chất khỏe mạnh. Đồng thời, họ phải luôn thắt chặt sợi dây liên kết với các fan hâm mộ. Khi click vào các nhân vật trong game, bên cạnh chân dung sẽ là tình trạng sức khỏe và giải trí của họ. Là người quản lý tốt, bạn phải luôn đảm bảo cho họ vui vẻ và khỏe mạnh. Nếu chẳng may một trong hai điều kiện này ở mức zero, ca sĩ hoặc vũ công của bạn không thể làm gì cả và họ cần thời gian phục hồi. Tuy nhiên, chỉ khi bạn bắt buộc họ phải làm nhiệm vụ liên tục đến kiệt sức, nếu không, họ có thể tự mình tìm nơi nghỉ ngơi hay giải trí mà không cần bạn phải nhúng tay vào. Vì vậy, đừng để những nhân vật của bạn phải làm việc quá độ, hãy cho họ thời gian nghỉ ngơi và vui chơi, tuy rằng việc hoàn thành nhiệm vụ của bạn chậm lại một chút. Dù trong game hay ngoài đời, bất cứ ca sĩ nào cũng có fan hâm mộ. Việc luôn bày tỏ sự biết ơn đối với sự quan tâm của người hâm mộ là một việc làm cần thiết. Để lòng hâm mộ của các fan giành cho ngôi sao của bạn luôn ở mức cao nhất, có khá nhiều việc bạn có thể phân công cho bất cứ người nào trong số ca sĩ cũng như vũ công của bạn làm. Họ có thể viết thư cho fan, chat với fan, chụp hình và ký tặng fan hay thậm chí gọi điện cho những fan "ruột". Còn gì vui hơn khi nhận được những điều đó từ thần tượng của mình, phải không bạn? Lúc này, hộp báo hiệu sự nổi tiếng của bạn sẽ tăng dần lên, điều này đồng nghĩa với số tiền bạn kiếm được cũng tăng lên. Tiền sẽ tự chảy vào túi bạn từng giây, từng phút. Do đó, cách kiếm tiền nhanh nhất là hãy luôn giành được sự ưu ái của các fan.

Chụp ảnh chân dung

Cuối cùng, khi tất cả nhiệm vụ được đánh dấu stick màu xanh lá, cũng chính là thời điểm dàn dựng buổi biểu diễn. Lúc này, nếu nhiệm vụ không yêu cầu, bạn có thể tùy theo sân khấu hay sở thích của mình lựa chọn phong cách ăn mặc cho ca sĩ và các vũ công của mình. Công việc quan trọng nhất là bạn phải sắp xếp các điệu nhảy và hiệu ứng sân khấu sao cho đạt đến yêu cầu thấp nhất mà game đưa ra cho show đó. Mức quy định mà game giành cho mỗi show diễn sẽ được nâng dần lên qua từng màn, và đạt được mức đó không phải là chuyện dễ đâu nhé! Thế mới biết, công việc của một người dàn dựng sân khấu, tổ chức biểu diễn khó như thế nào. Khi tất cả mọi việc đã đâu vào đấy, công việc của bạn là ngồi vào hàng ghế VIP của show diễn và thưởng thức những gì mình đã vất vả làm ra. Đó là một cảm giác vô cùng hồi hộp xen lẫn vui sướng của một người quản lý ngôi sao.

ƯU VÀ KHUYẾT

Tuy những cử động của các nhân vật trong game không thực do đây là những hình ảnh 2D, nhưng những người thiết kế FA cũng đã tạo ra được không khí sống động cho các hoạt động của nhân vật thông qua màu sắc đẹp mắt cùng sự phong phú của các vật dụng cũng như quần áo. Nếu bạn là người đam mê thời trang, bạn sẽ thực sự bị thu hút bởi những bộ quần áo, giày dép, trang sức và kiểu tóc của các nhân vật trong game. Các bài hát được thể hiện trong game rất hay với tiết tấu sôi động và thực sự thích hợp với bất cứ ai yêu âm nhạc, nhất là các bạn trẻ. Tuy nhiên, đôi khi chính những điệu nhạc sôi động này làm bạn căng thẳng hơn với những nhiệm vụ đang gặp khó khăn. FA còn "ăn điểm" bởi quy trình đào tạo nên một ngôi sao ca nhạc được lồng vào game hết sức đầy đủ, trình tự và rất thực tế. Bạn sẽ phải nhăn mặt khi không hiểu vì sao tình trạng sức khỏe và giải trí của các nhân vật trong game lại giảm nhanh trong khi bạn đang cần họ hoàn thành nhiệm vụ ngay lập tức. Thêm vào đó, cùng lúc quản lý quá nhiều người cũng gây không ít khó khăn cho bạn. Bạn sẽ tức điên lên nếu gặp một người thầy khó tính không cho các vũ công nghỉ ngơi, trong khi đó thì họ cứ tự do ngơi nghỉ. Bực thật, nhưng đó chính là thử thách giành cho những nhà quản lý tài năng đấy! Cuối cùng, chúng ta không thể không thừa nhận cách thiết kế sân khấu, những hiệu ứng sân khấu cùng với bước nhảy điệu nghệ của các nhân vật đã góp phần không nhỏ hoàn chỉnh một Fame Academy đầy màu sắc, và âm thanh.

KẾT LUẬN

FA thật sự đưa cuộc sống của một ca sĩ từ lúc bắt đầu bước lên sân khấu đến lúc trở thành một ngôi sao sáng giá đến gần với trí tò mò của những fan hâm mộ hơn. Bạn đang dõi theo từng hoạt động của thần tượng? Bạn đang muốn thử một lần cảm giác của một ngôi sao? Vậy còn chờ gì nữa, hãy đi vào thế giới đầy màu sắc của FA và trở thành ngôi sao sáng giá nhất hành tinh này. Chúc bạn thành công!

NGỌC LAN
ngoc.lan@but-tre.com

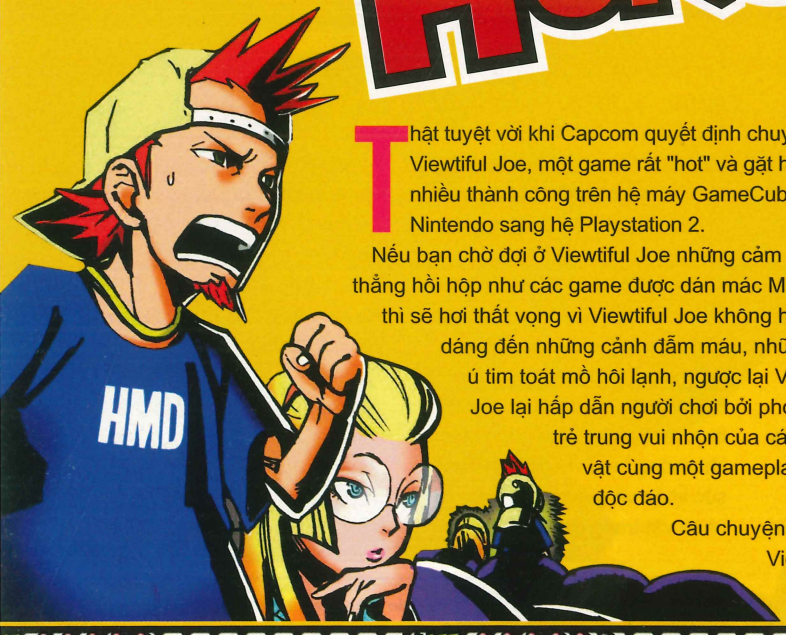
CỬA HÀNG GAME ONLINE
13 Trần Xuân Soạn, Hà Nội Tel: (4) 976 1403
Email: vengababe81@yahoo.co.nz

- Tốc độ CPU 2,4Ghz/ VGA FX5200 128Mb/ màn hình 17" siêu phẳng (chuột quang, headphone) đủ để đáp ứng các trò chơi online hiện nay.
- Sử dụng CD (box xịn)
- Cửa hàng được trang trí nội thất đẹp, có điều hòa 24BTU phù hợp với phong cách chơi game hiện đại.
- Chat webcam, xem phim, nghe nhạc trực tuyến
- Có minibar phục vụ giải khát và fast food.

CLAN VENGA
HÂN HẠNH ĐƯỢC PHỤC VỤ CÁC BẠN

VIEWTIFUL JOE	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	10/07/2003
ESRB	Teen

VIEWTIFUL JOE
ANH HÙNG BẤT ĐẮC DĨ



Thật tuyệt vời khi Capcom quyết định chuyển thể Viewtiful Joe, một game rất "hot" và gặt hái rất nhiều thành công trên hệ máy GameCube của Nintendo sang hệ Playstation 2.

Nếu bạn chờ đợi ở Viewtiful Joe những cảm giác căng thẳng hồi hộp như các game được dán mác M (Mature) thì sẽ hơi thất vọng vì Viewtiful Joe không hề dính dáng đến những cảnh đẫm máu, những màn ú tim toát mồ hôi lạnh, ngược lại Viewtiful Joe lại hấp dẫn người chơi bởi phong cách trẻ trung vui nhộn của các nhân vật cùng một gameplay khá độc đáo.

Câu chuyện mà Viewtiful Joe dẫn dắt đơn giản nhưng ngộ nghĩnh và thú vị. Joe là một cậu bé bình thường khoái xem những phim kể về các nhân vật anh hùng bảo vệ chính nghĩa, một sở thích rất hồn nhiên như bao em nhỏ cùng trang lứa khác. Vào một ngày, trong khi đang cùng cô bạn Silvia thưởng thức bộ phim hoạt hình Captain Blue, bỗng nhiên từ màn hình tivi xuất hiện một tên quái vật bắt cóc cô bạn Silvia vào thế giới bên trong phim (Movie Land). Nhân vật duy nhất cứu Silvia trở về thế giới thực không ai khác ngoài Joe!

Toàn bộ game được thể hiện và bó gọn trên nền game 2D! Có lẽ Capcom muốn chứng minh rằng trong không gian chật chội của thế giới 2D, họ vẫn làm được những game đầy sáng tạo và hấp dẫn không hề kém cạnh những game 3D thời thượng. Viewtiful Joe làm tôi nhớ đến các game đánh võ như Guity Gear X, King of Fighters... chúng vẫn sống mãi đến tận nay dù đều được tạo dựng trên nền 2D truyền thống. Vâng, Capcom một lần nữa khẳng định rằng gameplay lôi cuốn sẽ tạo tên tuổi của

game chứ không chỉ lớp vỏ bọc đồ họa kiêu sa.

Xuyên suốt cuộc hành trình cùng Joe, bạn sẽ phải sử dụng nhiều kĩ năng khác nhau. Đầu tiên phải kể đến là tuyệt chiêu "slow motion", chỉ nhấn giữ L1 bạn có thể làm chậm lại kẻ thù vây quanh và nâng cao sức đánh từ các đòn tấn công bình thường đến các thế tấn công đẹp mắt. Chúng vô cùng hữu hiệu để tránh đòn tấn công nhanh, hay các loạt đạn chớp nhoáng lia từ máy bay trực thăng đang quần trên trời.

Đã có "slow" tất nhiên không thể thiếu "speed" . Với kĩ năng "Mach Speed" bạn sẽ có dịp tận hưởng những chiêu thức nhanh như điện xẹt bùng phát khi cơn thịnh nộ của Joe lên đến đỉnh điểm. Thật tuyệt nếu bạn tìm được cách kết hợp nhuần nhuyễn cả hai chiêu thức trên, hãy tưởng tượng những chiêu liên hoàn như chớp kia giờ đây được quay chậm lại với "slow motion", bạn như được xem một bộ phim "Matrix" mới theo phong cách comic+cartoon chính hiệu. Và cuối cùng là Zoom, một kĩ năng không kém phần quan trọng, với kĩ năng này bạn có thể phóng to góc nhìn cận cảnh, thưởng thức trọn vẹn từng động tác uyển chuyển, thanh thoát của Joe.

Cả ba kĩ năng sáng giá trên sẽ không mặc nhiên để bạn sử dụng tùy tiện, vì cuộc chơi sẽ giảm tính hào hứng và thử thách. Thanh năng lượng VFX sẽ tăng từ từ theo diễn biến cuộc chơi và sụt giảm rất nhanh mỗi khi sử dụng tuyệt chiêu. Khi thanh này sụt xuống mức zero, bạn sẽ trở lại anh chàng Joe bình thường nên các đòn tấn công kém hiệu quả và rất chậm chạp.

Trò chơi nào cũng có phần thưởng hấp dẫn và thú vị để kích thích và lôi cuốn người chơi, và Viewtiful Joe cũng vậy. Mỗi khi hoàn thành một phân cảnh bạn sẽ được đánh giá xếp hạng qua phong cách trình diễn, thời gian hoàn thành... Để đạt tiêu chuẩn Viewtiful Joe chính hiệu, bạn phải trổ hết tài né đòn, chạy đua... để hoàn thành các nhiệm vụ một cách xuất sắc nhất.

Với số điểm đạt được qua mỗi màn chơi bạn có thể nâng cấp và mở khoá các chiêu thức tiềm ẩn vô cùng hiệu quả để có thể đối phó với quân thù ngày càng tinh quái và đông đảo. Ví dụ, Boomerang cho phép biến biểu tượng trên trán của Joe thành chiếc Boomerang quen thuộc của thổ dân châu Úc, Sliding sẽ giúp Joe thể hiện cú trượt người nhanh nhẹn để gạt chân đối thủ... Ngoài ra, bạn còn có thể nâng cấp cho thanh năng lượng VFX hay cải thiện HP phòng cho các mức độ khó được nâng cấp sau này.

Song song với việc hấp dẫn người chơi bằng những đòn liên hoàn đẹp mắt của Joe, Viewtiful Joe còn có các câu đố (puzzle) được xếp đặt rất khéo léo trong từng màn chơi. Các puzzle này không đến nỗi đau đầu như Myst, Uru... nhưng rất logic và hợp lý, đòi hỏi bạn phải quan sát. Bạn nên dùng chiêu Slow để làm chậm máy quay số nhằm ghép được 3 hình giống nhau và nhận được chìa khóa, miếng hambuger hồi phục HP...

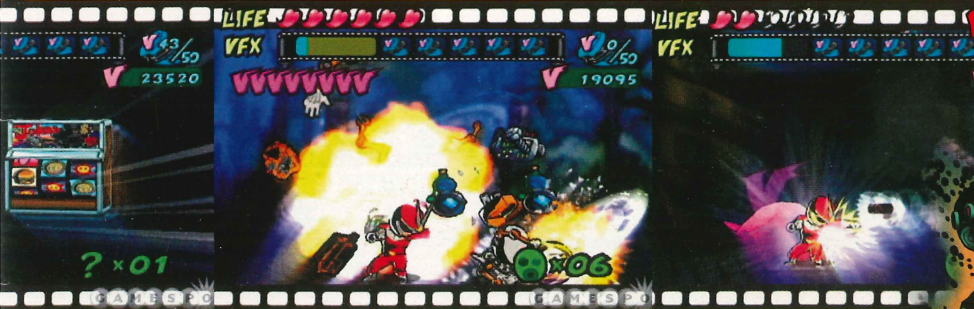
Lâu lắm rồi tôi mới tìm lại được cái cảm giác chơi game để giải trí và thư giản thật sự. Viewtiful Joe là một trong số ít game trên thị trường mà bạn không hề bị gò bó hay căng thẳng bởi không gian được xây dựng quá thật theo kiểu Grand Thief Auto, Elder Scrolls III: Morrowind, Splinter Cell... Viewtiful Joe hấp dẫn người chơi chính bằng gameplay sáng tạo cùng các chi tiết hài hước, vui nhộn. Bạn sẽ không khỏi nực cười khi quân thù nhìn khá dí dzỏm trong trang phục áo giáp sắt và váy, hay tên trùm đơi đeo khuyên tai nhìn rất láu cá... Dòng chữ "Game Over" thường xuất hiện mỗi khi bạn lỡ tay để nhân vật chính lâm chung thường thấy trong hầu hết các game giờ đây đã được thay thế bằng "Cut!Cut!Cut!", vâng bạn đang đóng vai chính trong một bộ phim và nếu diễn không thành công sẽ bị đạo diễn ra lệnh cắt và bắt quay lại, đúng không?

Dù được xây dựng hoàn toàn trên không gian 2D eo hẹp, nhưng không có nghĩa là phần đồ họa sẽ chịu lép vế với phần gameplay. Viewtiful Joe là game dựa trên truyện tranh và phim hoạt hình nổi tiếng của Nhật Bản nên được vẽ hoàn toàn theo lối cartoon vui nhộn, gần gũi với lối thể hiện trong XIII, Jet Set Radio Future... Các con phố tĩnh lặng giờ đây được tô điểm bởi băng rôn, bảng hiệu... phối màu khá sặc sỡ và ấn tượng.

Âm thanh cũng là yếu tố quan trọng góp phần tạo nên sự hấp dẫn của game. Việc lồng tiếng rất tốt nên bạn có thể dễ dàng nhận ra tính cách của từng nhân vật. Bạn có thể kiểm nghiệm hàng loạt hiệu ứng âm thanh khác nhau như tiếng đạn dồn dập, tiếng máy bay rít trên không trung kết hợp cùng với phần nhạc nền sôi nổi và hào hứng, bạn như đang xem một bộ phim thật hoành tráng.

Cũng như nhiều trò chơi ăn khách trước đây, Capcom luôn có những mục ẩn chờ bạn mở khoá sau khi kết thúc cuộc chơi. Và nếu bạn là fan ruột của Devil May Cry đây sẽ là lúc để gặp lại anh chàng Dante quen thuộc thay vì phải chờ đến cuối năm khi phần ba của Devil May Cry được phát hành. Đây là phần bạn không nên bỏ lỡ vì nó cũng hấp dẫn không kém với nhiều cấp độ khó khác nhau đang chờ bạn giải quyết. Bạn còn chờ gì nữa mà không tự mình khám phá Viewtiful Joe.

TUẤN NA



SAN HÀ NGUY BIẾN

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Phantagram
THỂ LOẠI	Chiến lược
NGÀY PHÁT HÀNH	09/20/2004
ESRB	Mature

Đã 50 năm trôi qua, kể từ cuộc Đại Chiến Lần II (sự kiện chính trong "KUF: A War of Heroes" phát hành năm 2001), vùng đất Bersia gồm bốn vương quốc đang an hưởng thanh bình, hàn gắn vết thương chiến tranh. "Trái Tim Cổ Đại" – báu vật huyền thoại đã từng là ngòi nổ của cuộc Đại Chiến, gây ra cái chết của hàng vạn sinh linh cũng chìm vào quên lãng.

Thình lình, một thị trấn nhỏ gần biên giới Sacred Land (nơi Trái Tim Cổ Đại từng xuất hiện) bị đột kích và tàn phá bởi lũ Orcs hung bạo. Đáp trả, vương quốc Hironeiden tuyên chiến với quỉ vương Vellond và đưa quân tràn sang Hexter; Ecclesia cũng nhảy vào cuộc chiến... Bersia lại chìm vào biển lửa.

Một cốt truyện thường thấy ở thể loại Chiến Thuật thời Trung Cổ, không mới, nhưng đủ hấp dẫn người chơi bắt đầu với Kingdom Under Fire: The Crusaders (KUF: TC) – một trong những RTS hiếm hoi của console nói chung và Xbox nói riêng.

GAMEPLAY TUYỆT HẢO.

Khởi đầu game, chắc bạn sẽ nghĩ đây là một Dynasty Warrior thời Trung Cổ (lại một biến tấu như Samurai Warrior, rõ chán!). Hãy kềm cảm xúc, chỉ cần 30 phút chơi, bạn sẽ nhận ra KUF:TC xứng đáng nằm trong bộ sưu tập của gamer RTS.

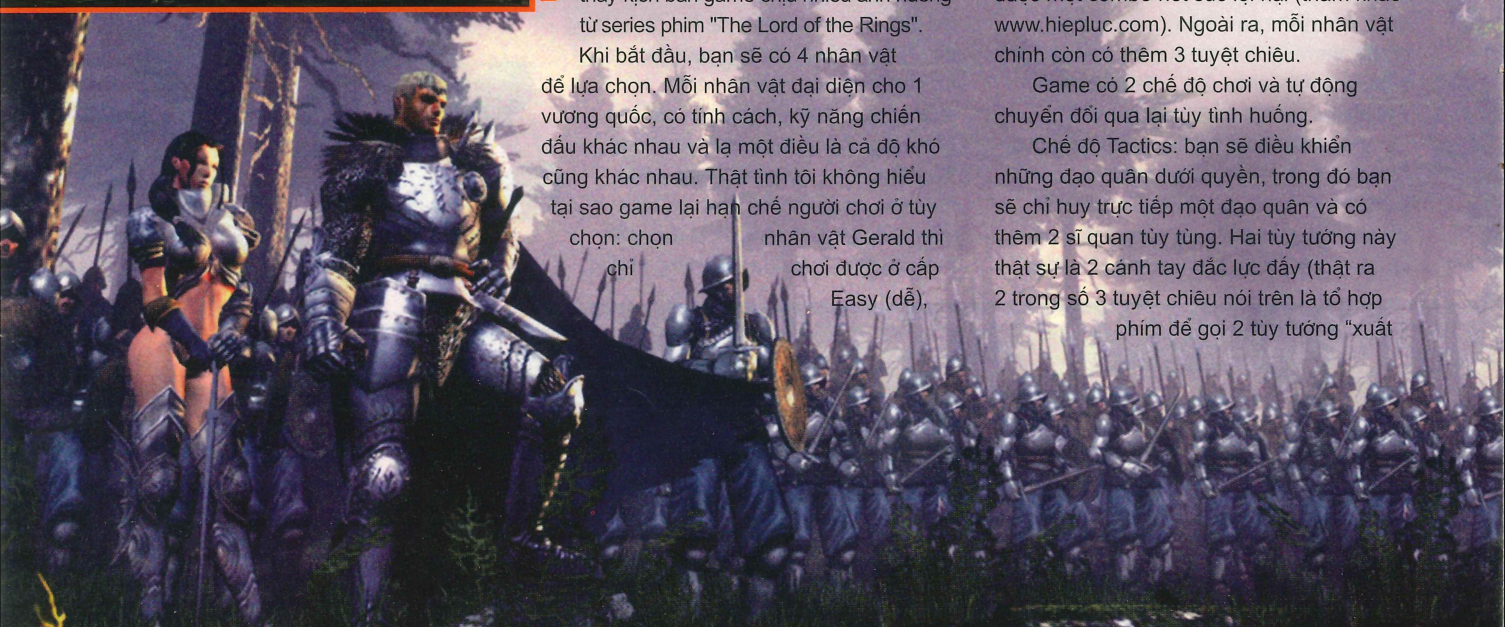
Cái hay ở KUF:TC là sự phối hợp nhuần nhuyễn giữa 3 thể loại: hành động, nhập vai, và chiến thuật, nếu tinh ý bạn sẽ thấy kịch bản game chịu nhiều ảnh hưởng từ series phim "The Lord of the Rings".

Khi bắt đầu, bạn sẽ có 4 nhân vật để lựa chọn. Mỗi nhân vật đại diện cho 1 vương quốc, có tính cách, kỹ năng chiến đấu khác nhau và lạ một điều là cả độ khó cũng khác nhau. Thật tình tôi không hiểu tại sao game lại hạn chế người chơi ở tùy chọn: chọn nhân vật Gerald thì chỉ chơi được ở cấp Easy (dễ), nếu chọn Regnier thì chỉ chơi được cấp Hard (khó). Tùy theo lựa chọn của bạn, game sẽ có kịch bản thích hợp. Nếu chọn nhân vật có độ khó là Easy, bạn sẽ được làm quen với những kỹ thuật cận chiến, sử dụng combo của nhân vật chính, mà không cần phải quan tâm những vấn đề khác như chỉ huy, bố trí quân. Ngược lại, nếu chọn cấp khó hơn thì game coi như bạn đã biết mọi chuyện và bạn phải đối mặt với một trận chiến thực sự từ đầu. Hãy tưởng tượng kết cục của trận đấu khi một tay "lính mới tò te" loi ngoi làm chủ tướng! Theo kinh nghiệm của tôi, bạn nên chọn nhân vật có cấp Easy để làm quen cách điều khiển.

Về cơ bản, vị Heroes mà bạn đóng vai có 3 kỹ năng chính: đánh, đánh mạnh, đỡ - phản công được phân phối qua các nút X - A - B. Tuy nhiên, nếu bạn biết phối hợp các nút theo một đòn thế nào đó thì có thể làm được một combo hết sức lợi hại (tham khảo www.hiepluc.com). Ngoài ra, mỗi nhân vật chính còn có thêm 3 tuyệt chiêu.

Game có 2 chế độ chơi và tự động chuyển đổi qua lại tùy tình huống.

Chế độ Tactics: bạn sẽ điều khiển những đạo quân dưới quyền, trong đó bạn sẽ chỉ huy trực tiếp một đạo quân và có thêm 2 sĩ quan tùy tùng. Hai tùy tướng này thật sự là 2 cánh tay đắc lực đấy (thật ra 2 trong số 3 tuyệt chiêu nói trên là tổ hợp phím để gọi 2 tùy tướng "xuất



chiêu"). Chế độ Tactics cho phép bạn gián tiếp ra lệnh các đạo quân di chuyển và tấn công. Qui tắc chiến thuật có lẽ quá quen thuộc với dân RTS: Bộ binh thì không quá mạnh hoặc quá yếu, cung thủ tấn công từ xa nhưng rất "ngại" kỵ binh... Hầu như tất cả phép thuật, kỹ năng chỉ huy của các tướng chỉ thực hiện được khi bạn ở Tactics. Bạn sẽ có 70% khả năng chiến thắng nếu vận dụng tốt "bộ não".

Chế độ Action: bạn sẽ vào chế độ này nếu đang điều khiển đạo quân chính tấn công một đạo quân nào đó. Chế độ này gần như là bản sao của DW. Bạn chỉ điều khiển nhân vật bạn đóng vai. Tuy nhiên với khả năng tấn công phong phú, cách chơi ở của KUF: TC thú vị hơn DW nhiều.

Đội ngũ làm game đã xây dựng một hệ thống điều khiển rất hợp lý để người chơi "dễ dàng và uyển chuyển trong cách điều khiển nhưng không hạn chế khả năng tác chiến – điều mà trước đây chỉ thuộc đặc quyền của thế giới PC". Đây là điểm cốt lõi để KUF:TC có nhiều khả năng là game RTS thành công nhất trên hệ console từ trước đến nay.

Ta có thể thấy rằng KUF:TC là một game thiên về mặt "chiến thuật" hơn là "chiến lược", vai trò của bạn là chỉ huy chiến trường chứ không phải là nhà hoạch định quân sự - bạn phải quan sát thật tốt và có quyết định nhanh, chính xác. Phương án tác chiến sẽ được vạch sẵn và bạn phải thực hiện để hoàn thành nhiệm vụ ở mỗi màn. Dù ở Tactics hay Action thì tính hành động của game luôn rõ nét.

Hương vị của thể loại nhập vai phối hợp với chiến thuật luôn tạo được những "hiệu ứng đặc biệt" đối với gamer (có lẽ phần mở rộng của Warcraft II đã mở lối này cho RTS). KUF:TC sử dụng "hiệu ứng" này triệt để. Trước khi hành quân chinh chiến, bạn sẽ ở một địa điểm nào đó trên bản đồ lớn; thường là các thành trì. Bạn kéo quân đến một địa điểm nào đó để thực hiện chiến dịch. Mỗi điểm dừng chân là mỗi lần câu chuyện của game sang trang khác thông qua những đoạn đối thoại của các nhân vật. Theo tôi, điều này làm cho kịch bản game chặt chẽ hơn, người chơi cảm thấy như đang theo dõi một cuộn phim giàu kịch tính.

Nếu đang ở tại thành trì, bạn có khả năng nâng cấp tất cả các đạo quân. Chuyện nâng cấp quân là cả một vấn đề "đau đầu". Có 2 nguồn "tài nguyên" cần để thực hiện nâng cấp: tiền và kinh nghiệm. Tiền để mua giáp, vũ khí; kinh nghiệm thì để nâng cấp (level) cho tướng và học kỹ năng mới. Hai nguồn tài nguyên này có thể nói vừa nhiều vừa ít. Nhiều vì với lượng tài nguyên kiếm được sau mỗi màn, bạn dư sức nâng level nhân vật chính từ 1 lên 10 và trang bị vũ khí "xịn" nhất, nhưng ít vì bạn còn có ít nhất là 5-6 sĩ quan dưới trướng cũng cần được nâng cấp. Thật khó coi khi bạn có level 20 trong khi tuỳ tướng chỉ "bèo" ở level 5, 6; rồi còn trang bị quân trang quân dụng cho tướng, lính.

Hệ thống binh chủng trong KUF:TC cũng hết sức thú vị, tất cả binh chủng đều có thể chuyển đổi qua lại nếu như vị tướng của đạo quân có đủ phẩm chất và tài năng. Ví dụ đạo quân Longbow thì cần vị tướng có kỹ năng Melee cấp 3 và Ranged cấp 10...

ĐỒ HỌA, ÂM THANH ẤN TƯỢNG

Microsoft chính là nhà phát hành KUF: TC; đủ để đảm bảo chất lượng đồ họa cao; rõ ràng công thức "Microsoft + Đồ hoạ = Hấp dẫn" là điều không phải tranh cãi.

Tất cả những gì được thể hiện trên màn hình dư sức đưa trí tưởng tượng của bạn bay vào chiến trường 3D khốc liệt. Những hiệu ứng về khói lửa thật tuyệt, như được thực hiện bởi những chuyên viên hiệu ứng đặc biệt của Hollywood. Tôi thích nhất là cảnh cung thủ xạ hỏa tiễn!

Những trận đánh "long trời lỡ đất" trong game không hoành tráng như phim Lord of The Rings nhưng lại được điểm xuyết bằng những đòn phép tấn công dữ dội.

Những gì mà KUF: TC mang đến cho bạn đều rất tuyệt! Sự phối hợp nhịp nhàng âm thanh, hình ảnh sẽ khiến bạn ngây ngất.

Hệ thống thử nghiệm của chúng tôi là Xbox hỗ trợ Advanced Xbox SCART Cable, TV Panasonic Progressive 100Hz, loa Altec Lansing MX5021 chuẩn THX (tận dụng tất cả hiệu ứng game hỗ trợ). Tuy nhiên nếu bạn chỉ có Xbox nối vào TV bình thường thì game vẫn giữ được 90% chất lượng.

LỜI KẾT

Năm 2001, với sự ra đời của KUF: A War Of Heroes, hãng Phantagram như muốn khẳng định trình độ làm game của người Hàn Quốc đã có thể sánh vai với các cường quốc như Mỹ và Nhật. Tuy không gặt hái được nhiều thành công nhưng cái tên Phantagram càng ngày càng được biết đến. Giờ đây, Microsoft đã nhúng tay vào, liệu hãng có làm nên kỳ tích gì hay không?

Trong phiên bản thử nghiệm vẫn còn một số lỗi như: không thể mua vũ khí cho cung thủ, nhân vật lúc vui thì nói tiếng Anh, lúc buồn thì nói... tiếng Hàn. Khi bạn đọc bài này có thể KUF:TC đã được phát hành chính thức (20/9/2004 – theo GameSpot), đừng để bộ sưu tập game Xbox của bạn thiếu sót.

NGUYỄN HUỲNH DUY
COZY@HIEPLUC.COM

Đường tới vinh quang

Khi hoàng hôn vừa tắt, trên mặt biển mênh mông, đội biệt kích Allied thuộc quân Đồng minh nhận lệnh từ cấp trên vượt biển tiến vào châu Âu cùng với các đồng đội khác giải phóng vùng đất tươi đẹp này khỏi quân Phát xít.

Chiến tranh Thế Giới lần II tại Nam Âu năm 1943, trên đường tới đó, mục tiêu gần nhất của biệt đội Allied là một đảo nhỏ ở ở Bắc Phi có tên gọi là Pantelleria. Tại đây nhiệm vụ của họ là phá hủy bồn chứa nước dự trữ dùng cho quân đội Italia (Italia vào thời điểm đó là đồng minh của Đức Quốc Xã). Tuy nhiên để phá hủy được bồn nước, đội Allied đã gặp phải sự truy kích và kháng cự rất mạnh của đối phương.

Allied gồm 5 người sẽ do bạn chỉ huy, họ là những chiến sĩ có thể di chuyển hoặc nhắm bắn một cách linh hoạt ở tư thế đứng, ngồi và bò. Vũ khí của họ có thể là súng trường M1, lựu đạn, bộc phá... nhưng mỗi người chỉ có thể sở hữu 2 loại vũ khí cùng một lúc và số lượng đạn dược có hạn. Đảo Pantelleria có địa hình đồng bằng nằm giữa đồi núi và biển với nhiều công sự, chiến hào, pháo đài, nhà cửa, cây cối và rất nhiều hàng rào dây thép gai...; đây là địa hình khá quen thuộc trong các game của thể loại dàn trận, giúp người chơi có nhiều lựa chọn cho việc vừa bảo vệ tính mạng vừa làm sao có thể tiêu diệt được kẻ địch một cách nhanh nhất.

Sau một đoạn phim khá ấn tượng mô tả cảnh đội Allied nhận lệnh từ cấp trên lên tàu đến đảo Pantelleria. Bạn sẽ chính thức hoá thân vào 1 trong 5 người của nhóm và di chuyển đến phía cuối vùng đất này để tìm thấy bồn chứa nước. Trong suốt quá trình tiến tới mục tiêu bạn sẽ phải vượt qua sự truy cản đối phương.

Đối phương thường đi thành từng nhóm, chúng cũng có khả năng bắn và ném vũ khí nổ. Chúng không đứng yên một chỗ để chờ bạn tiêu diệt. Trong lượt đi của đối phương chúng hoạt động theo đúng chiến thuật tìm diệt, còn trong lượt đi của bạn thì chúng sẽ tìm cách trốn một cách nhanh chóng và thoát khỏi phạm vi kiểm soát của bạn.

Cái giá phải trả lớn nhất của bất kỳ một cuộc chiến tranh nào chính là tính mạng con người. Có thể nhiều thành viên của Allied sẽ phải hy sinh hoặc bị thương, thế nhưng dù còn một người cuối cùng thì mục tiêu bồn chứa nước vẫn phải được phá huỷ, khi tiếng bộc phá của bạn phát nổ, bồn nước vỡ tung, cũng là lúc bình minh ló dạng phía chân trời, một bản nhạc hùng tráng vang lên, bạn trở thành người chiến thắng.

NHẬN XÉT

So với Spider Man 2 mà chúng tôi đã giới thiệu trong số báo trước thì Pathway to Glory có hình ảnh ấn tượng hơn nhiều, âm thanh và nhạc cũng lôi cuốn hơn. Đây là một game tương đối phức tạp, đòi hỏi người chơi phải có nhiều kỹ năng. Có thể bạn sẽ không dành chiến thắng trong những lần chơi đầu tiên nhưng hãy kiên trì và tin rằng bất cứ cuộc chiến tranh nào, cuối cùng phe chính nghĩa cũng sẽ dành thắng lợi và chắc chắn bạn sẽ thành công. Game này cho phép chơi một người hoặc nhiều người. Nếu chơi theo nhóm thì những người chơi đều phải sử dụng ĐTDĐ Nokia N-Gage và giao tiếp thông qua kết nối không dây Bluetooth. Pathway to Glory sẽ chính thức được phát hành ra thị trường thế giới vào tháng 11/2004. Bản mà chúng tôi dùng là bản "preview".

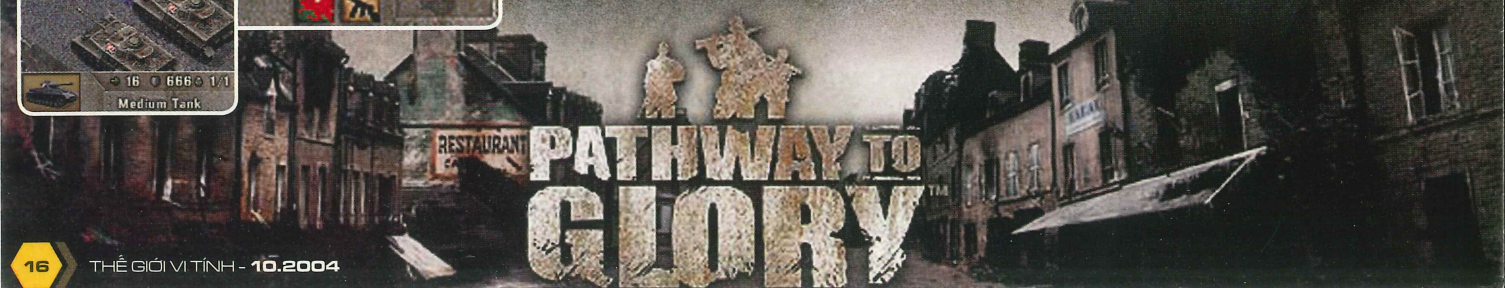
NHẬT LINH

PATHWAY TO GLORY

PHÁT HÀNH	Nokia
PHÁT TRIỂN	Nokia
THỂ LOẠI	Hành động
NGƯỜI CHƠI	1 và nhiều người
THỜI GIAN PH	Tháng 11/2004
LOẠI MÁY	ĐTDĐ Nokia N-Gage
WEBSITE	www.pathwaytoglory.com

Điều khiển:

- Phím 0: Thay đổi tư thế phục kích
- Phím 1: Rời tới người lính phía trước
- Phím 2: Bản đồ
- Phím 3: Rời tới người lính phía sau
- Phím 4: Thay đổi vũ khí
- Phím 5: Hành động
- Phím 6: Ngắm bắn
- Phím 7: Mở/ đóng menu
- Phím 8: Thay đổi tư thế phục kích
- Phím 9: Thay đổi hướng tấn công
- Phím 4 chiều: di chuyển lên, xuống, tiến, lùi.



■ Sau khi mời được Jason Hall, một trong những người đồng sáng lập hãng game Monolith, về trông coi phân nhánh game mới thành lập, Warner Bros đã mua lại Monolith Productions và đưa studio này sáp nhập vào Interactive Entertainment. Đây là phân nhánh game do tập đoàn truyền thông Time Warner lập ra với mục đích kinh doanh trong lĩnh vực trò chơi. Một điều khá trớ trêu là tuy cộng tác với nhau đã lâu nhưng hầu hết các game mà Monolith phát triển đều do các hãng phim "đối thủ" của Warner Bros. phát hành như Tron 2.0 do Buena Vista Interactive (phân nhánh game của Buena Vista Online Entertainment – công ty mẹ của Walt Disney, Touchstone Pictures và Miramax Films), Alien vs Predator 2 do Fox Interactive (hãng này hiện nay không còn tồn tại) và sắp tới là F.E.A.R sẽ do VU Games phát hành. Hiện tại Monolith và Warner Bros. đang cùng nhau thực hiện game trực tuyến The Matrix Online và dự tính tung ra vào tháng 10 này, cả hai sẽ cùng với Sega đồng phát hành trò chơi.

■ Vận may có lẽ đã mỉm cười với các thành viên của Trauma Studios khi nhà phát triển game Thụy Điển - Digital Illusions, nơi khai sinh ra trò chơi Battlefield 1942 nổi tiếng, đã hoàn tất những thủ tục cuối cùng để mua lại studio nhỏ bé này. Mọi việc chỉ bắt đầu từ khi Trauma tung ra bản "mod" Desert Combat dành cho Battlefield 1942 và nó nhanh chóng nhận được sự chú ý từ phía gamer cũng như giới phát triển trò chơi mà trong số đó có Digital Illusions. Đầu năm nay, hãng này đã bỏ ra 500.000 USD để nhờ Trauma thực hiện một trò chơi và đến cuối năm thì mua lại studio này. Hiện tại Trauma đang dự tính tăng gấp đôi nguồn nhân lực của mình (studio này hiện có tổng cộng là 9 thành viên) để phát triển một trò chơi mới dựa trên engine của Battlefield 2.

■ Ubisoft đã chính thức lên tiếng xác nhận phiên bản tiếp theo của Prince of Persia: The Sands of Time trên PC sẽ có cùng tên với phiên bản dành cho hệ console: Prince of Persia: Warrior Within. Như vậy mọi nghi ngờ về tên của phiên bản PC đã được giải tỏa, khi biết rằng vài tuần trước đây trang web Playstation.com công bố tên của phần tiếp theo dành cho hệ console và từ đây nó làm nảy sinh nhiều dự đoán xung quanh cái tên dành cho PC. Phần 2 này dự

Disney's Magic Artist Cartoon Maker

Tập làm đạo diễn

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Hiện nay, có thể nói phim hoạt hình và trò chơi là 2 mặt bổ sung cho nhau trong việc thiết kế tạo nên những sản phẩm giải trí dành cho thiếu nhi. Có thể là trò chơi lấy ý tưởng từ phim hay ngược lại, hoặc có thể cùng lúc được phát hành trên cả 2 lĩnh vực. Có thể kể một số điển hình như Shrek, Harry Potter... Và một khi đề cập đến các nhà phát hành trò chơi thuộc thể loại này chúng ta không thể bỏ qua hãng Disney Interactive - gã khổng lồ trong lĩnh vực này. Qua tay hãng đã có rất nhiều trò chơi dành cho thiếu nhi, đặc biệt là các trò chơi thuộc thể loại hoạt hình mà bên cạnh việc thư giãn, giải trí còn khuyến khích các em nhỏ phát triển năng khiếu và giác quan rất tốt.

Disney's Magic Artist Cartoon Maker, tuy có tên là "tập làm đạo diễn phim hoạt hình" có vẻ ghê gớm nhưng thực chất trò chơi không đáng sợ như tên gọi của nó vì trò chơi cho phép các em tạo nên các đoạn phim hoạt hình độc đáo theo ý thích riêng, dựa trên những gợi ý được cung cấp sẵn (các gợi ý này gồm một số cảnh nền khác nhau, hay rất nhiều nhân vật hoạt hình quen thuộc với các em nhỏ, các nhân vật này thay đổi theo từng cảnh nền và người chơi có thể kết hợp các nhân vật của cảnh nền này vào các cảnh nền khác để tạo nên khác biệt riêng cho mình). Vị trí và kích thước của các nhân vật đều có thể tự do bố trí theo ý thích của từng người. Một bộ phim hoạt hình có thể được kết hợp từ nhiều đoạn phim ngắn và không giới hạn về độ dài, vì thế các em có thể tự do sáng tạo những bộ phim hoạt hình ưng ý nhất. Ngoài ra, khi bắt đầu tham gia trò chơi, hệ thống hướng dẫn cách chơi sẽ tự động dẫn dắt người chơi từng bước để có thể tạo nên một đoạn phim rất chi tiết và rõ ràng, tuy nhiên đối với một số em thiếu kiên nhẫn thì chúng ta có thể bỏ qua công đoạn này bằng phím nóng "space bar".

Đây có thể coi là một trò giải trí ngoài việc vui chơi còn tăng khả năng sáng tạo và tập trung cho các em nhỏ. Các em có thể được xem những bộ phim mới do chính tay mình tạo ra thì còn gì thích cho bằng. Trò chơi này sẽ là một món quà ưng ý cho các em cũng như giúp phụ huynh tiết kiệm được khoản chi mua phim hoạt hình. Tuy nhiên phụ huynh cũng cần kiểm soát số giờ tiếp cận với máy tính của các em để bảo vệ sức khỏe lâu dài cho các em.

ĐẶNG THANH BÌNH
thanh.binh@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Disney Interactive
Phát hành: Disney Interactive
Thể loại: Hành động
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 233MHz+; RAM 64MB; VGA 16MB; HDD 110MB, Windows 95/98/Me/XP, 1 CD.

NHÀ TÙ ĐỊA NGỤC

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Midway

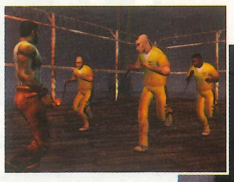
Phát hành: Surreal Software

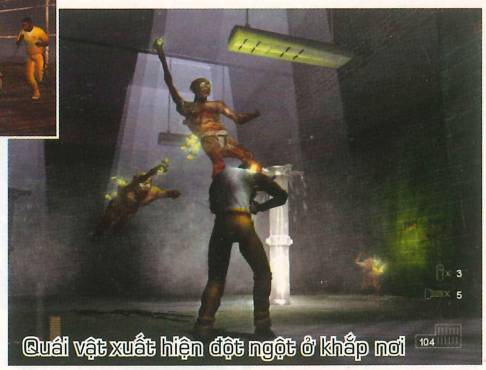
Thể loại: Hành động

ESRB: Mature

Cấu hình: PIII 1GHz hoặc tương đương; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 2GB; Windows 98 SE/Me/2000/XP; 2 CD.

Bạn muốn tìm một trò chơi thực sự khiến bạn sợ hãi? Hãy tìm trò chơi The Suffering (TS). Lời khuyên chân thành dành cho bạn nào sắp chơi trò này là không nên chơi vào ban đêm. Tuy tôi không nhát tới mức vừa trùm mền vừa xem phim ma vào buổi tối, nhưng cũng không ít lần tôi suýt té nhào khỏi ghế bởi cái cách mà game "hù" người chơi.





Quái vật xuất hiện đột ngột ở khắp nơi

Bối cảnh của TS xây dựng tại Abbot, một nhà tù kiên cố và vững chắc nhưng xuất hiện nhiều lời đồn về hiện tượng ma quái trong hàng chục năm. Được xây dựng từ thế kỷ 18 trên hòn đảo Carnate Island, Abbot đã giam giữ vô số tù nhân bị kết án tử hình hay chung thân. Cho đến một ngày, Abbot tiếp nhận Torgue thì mọi chuyện bắt đầu thay đổi. Một cơn động đất bất ngờ đã làm đảo lộn mọi thứ. Tất cả mọi người trong nhà tù lần lượt trở thành mục tiêu săn đuổi của những con quái vật kỳ dị. Chỉ Torgue còn sống sót và phải vật lộn với những vũ khí nhặt được để chiến đấu chống lại một con ma - kẻ muốn giam giữ linh hồn của Torgue tại hòn đảo này mãi mãi.

Sẽ không có gì nổi bật nếu TS chỉ đem đến cho người chơi những con quái vật và bắt họ săn lùng chúng. Sẽ chỉ là một trò chơi nối gót Silent Hill hay Resident Evil nếu TS không cuốn hút gamer bằng cốt truyện. Ở đây, TS biết tạo nên sự hấp dẫn bằng cách dẫn dắt người chơi qua những ảo ảnh của quá khứ và hiện thực đan xen khắp mọi khu vực của nhà tù Abbot. Người chơi bị đặt vào thế bị động hoàn toàn và phải luôn cảnh giác với quái vật xuất hiện đột ngột khắp mọi nơi.

Thuộc thể loại bắn súng nhưng TS lại có hai góc nhìn cho người chơi chọn lựa. Ở góc nhìn người thứ ba (3rd person viewer), TS sẽ mang dáng dấp của trò chơi Hitman hay Max Payne; còn trong góc nhìn người thứ nhất (1st person viewer - sau khi nhấn phím Ctrl), bạn có được một trò tương tự Doom 3 (tất nhiên hình ảnh thì không sánh bằng rồi). Bạn có thể chọn chơi theo bất cứ góc nhìn nào bạn thấy quen mắt hay phối hợp cả hai nếu thích. Trò chơi không dài lắm, được chia thành 20 chương ngắn và chỉ tiêu tốn của bạn khoảng 10 giờ chơi ở chế độ Easy. Nhưng nếu bạn có can đảm thì hãy biến trò chơi này thành một địa ngục thật sự bằng cách chọn chơi ở chế độ Hard để thấy mọi thứ trở nên khó khăn hơn bao giờ hết.

Tổng kết lại toàn bộ từ cốt truyện cho đến cách chơi tôi đi đến kết luận: TS là một trò chơi hay, do đó nếu bạn đủ can đảm và cảm thấy hứng thú thì hãy nhanh chân đi "đón" TS về và đặt nó trong bộ sưu tập game kinh dị của mình.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Bạn có thể bắn súng trong góc nhìn người thứ ba.

...hoặc góc nhìn người thứ nhất

tính tung ra vào tháng 11 sắp tới trên các hệ máy Playstation 2, GameCube, XBox và PC.

■ Không lâu sau khi Ben Kingsley và Kristanna Loken tham gia đóng phim, bộ phim BloodRayne lại có thêm hai thành viên nổi tiếng khác gia nhập. Theo The Hollywood Reporter, bộ đôi Michael Madsen và Michele Rodriguez sau khi tham gia lồng tiếng cho các nhân vật trong trò chơi vừa tung ra – Driver 3, đã chính thức đặt bút ký hợp đồng tham gia bộ phim. Madsen sẽ vào vai Vladimir, một tay thợ săn ma cà rồng trứ danh; còn Rodriguez sẽ vào vai Katarin, một thành viên trong hiệp hội ma cà rồng nơi nhân vật BloodRayne (Loken thủ diễn) xuất thân. Bộ phim sẽ bắt đầu bấm máy vào tháng 10 tới ở Romania. Bộ phim dự tính ra mắt khán giả vào một thời điểm trong năm 2005, còn phần hai của trò chơi sẽ tái ngộ với các gamer trên XBox, PS2 và PC vào tháng 10 sắp tới đây.

■ SEGA (chi nhánh Mỹ) cho biết vừa ký kết với nhà phát triển trò chơi Anh Quốc – Sports Interactive (nơi khai sinh ra dòng game Championship Manager) để mang hai trò chơi NHL Eastside Hockey Manager và Worldwide Soccer Manager đến với thị trường Bắc Mỹ. Với NHL Eastside Hockey Manager được National Hockey League và National Hockey League Players' Association công nhận, người chơi có cơ hội "cọ xát" với 18 giải đấu của 12 quốc gia, lựa chọn hơn 250 đội tuyển với khoảng 15.000 cầu thủ, huấn luyện viên. Còn với Worldwide Soccer Manager, người chơi sẽ tiếp cận với nhiều giải đấu đến từ 45 quốc gia, hơn 245.000 cầu thủ và 3.000 câu lạc bộ. SEGA dự định tung ra NHL Eastside Hockey Manager vào mùa thu này, còn Worldwide Soccer Manager sẽ xuất hiện vào mùa đông năm nay.

■ Nhà phát triển game Deep Silver (Đức) cho biết phần tiếp theo của X2: The Threat hiện đang được EgoSoft phát triển và sẽ tung ra vào tháng 2 năm 2005. Với phiên bản đầu tiên giới thiệu vào cuối năm 2003, X2: The Threat đưa người chơi trở lại với dòng game giao thương trong không gian theo phong cách cổ điển như Elite và Privateer đã từng thực hiện trước đây. Người chơi chỉ khởi đầu với một con tàu không gian, bằng tài kinh doanh của mình, người chơi sẽ xây dựng nên một đế chế buôn bán rộng lớn

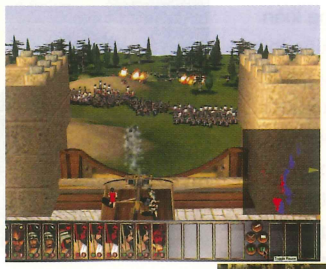
ở khắp dải thiên hà. Phiên bản tiếp theo sẽ thêm một cốt truyện mới mà theo nhà phát triển, người chơi có quyền lựa chọn đi theo nó hoặc không. Đồng thời, trò chơi sẽ có thêm nhiều tính năng mới hấp dẫn mà hiện thời EgoSoft không tiết lộ chi tiết. Hãy chờ xem liệu phiên bản mới này có thu hút được sự quan tâm của các gamer như phần đầu đã đạt được không.

■ THQ trong một buổi họp báo đã cho báo giới biết hiện họ đang hợp tác với AMD để gấp rút hoàn tất phiên bản S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl dành riêng cho BXL AMD Athlon 64. Với sức mạnh của nền tảng 64-bit, trò chơi sẽ có khả năng tạo ra những khung cảnh vô cùng rộng lớn với nhiều chi tiết sắc nét cùng với hàng trăm nhân vật hiện hữu cùng lúc trên màn hình và quan trọng nhất là quản lý vấn đề AI tốt. "Chúng tôi rất vui khi được tiếp cận với những BXL AMD Athlon 64 mới nhất hiện nay. Cơ hội này có thể ví như một bước đột phá mới trong cách chơi và công nghệ trò chơi và điều này chắc chắn sẽ mang lại nhiều sự thú vị đối với các tay chơi S.T.A.L.K.E.R." Roger Carpenter, quản lý bộ phận phát triển các dự án của THQ UK nói.

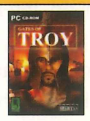
■ Theo một số nguồn tin trên mạng, văn phòng chính của Acclaim Entertainment ở Glen Cove, New York đã đóng cửa, đồng thời Acclaim cũng chính thức tuyên bố phá sản theo chương 7 của Luật phá sản Mỹ. Theo những nguồn tin trên, Acclaim hiện đang thiếu một khoản nợ lên tới 100 triệu USD và họ buộc phải đem một số tài sản của mình (các trò chơi) trong khoảng từ 10 tới 50 triệu USD để giải trừ bớt phần nợ (theo New York Newsday). Ngoài văn phòng chính, các chi nhánh phụ còn lại của hãng ở khắp nơi trên thế giới cũng đóng cửa theo làm cho hơn 600 nhân viên thất nghiệp. Còn về phần số phận của các trò chơi đang được thực hiện như Juiced, The Red Star... hiện vẫn chưa rõ sẽ giải quyết như thế nào, chỉ biết rằng khi tung ra thị trường, chúng sẽ không được "dán" mác của Acclaim. Quả là một tin đáng buồn cho một hãng game khá có tiếng tăm trong ngành công nghiệp trò chơi.

■ Tại hội nghị game Leipzig (Đức), Deep Silver cho biết đã ký kết với Deep Red (Risk II, Monopoly Tycoon, Sea World, Sea World II) để được quyền phát hành trò chơi Heart of

Spartan: Gates of Trận chiến thành TROY



» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát triển: Slitherine Soft
Phát hành: Slitherine Soft
Thể loại: Chiến thuật
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU Pentium III 733MHz, RAM 128MB; VGA 32 MB; HDD 500MB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 CD.

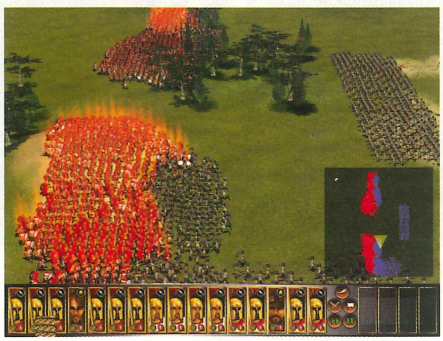
Spartan: Gates of Troy là phiên bản mở rộng của trò Spartan do hãng Slitherine Soft sản xuất và phát hành. Trò chơi miêu tả các cuộc chiến vào thời Trung Cổ mà trọng tâm là trận đánh thành Troy nổi tiếng. Ngoài ra, người chơi còn phải làm nhiệm vụ là chế tạo ngựa gỗ dùng để công thành; đây là một sáng kiến quan trọng đã giúp tạo nên chiến thắng vang dội tại thành Troy và đã được lưu truyền trong sử sách như một bài học kinh điển về sự khinh suất.

Trò chơi được phát triển dưới dạng chiến thuật đi theo lượt, với giao diện là một bản đồ rộng lớn và chỉ có thể chuyển sang chế độ 3D khi đã chuyển cảnh vào các trận đánh cụ thể (có cách chơi tương tự với Shogun: Total War). Bản nâng cấp này có một số thay đổi nhằm tăng thêm sức hấp dẫn cho Spartan và có vẻ như nhà sản xuất bước đầu đã thành công. Đầu tiên có thể kể đến là game được thiết kế rất tốt, ngay cả các card đồ họa thông thường vẫn có thể chơi tốt được (ngay cả trong các trận đánh có đông quân lính tham gia và khung cảnh hoành tráng); kế đến là chỉ số thông minh (AI) của game cũng rất tốt. Bạn có thể phóng to/thu nhỏ bản đồ tuỳ thích và điều này khá hiệu quả khi quân lính 2 bên đang giao tranh mà bạn cần theo dõi trận đánh chặt chẽ để kịp thời đưa ra các quyết định như tiếp tục đánh hay lui quân. Sự góp mặt của các Hero trong các trận đánh cũng tạo nên nhiều hứng thú cho người chơi vì trong một phạm vi ảnh hưởng nhất định thì binh lính xung quanh các người hùng sẽ trở nên mạnh mẽ đến không ngờ, (vì thế ở đầu mỗi trận đánh, việc bố trí các toán quân xung quanh Hero sao cho tất cả đều nằm trong tầm ảnh hưởng của

Hero là hết sức quan trọng và là một mẹo nhỏ giúp bạn có thể lấy ít định nhiều).

Cho đến thời điểm hiện nay, trong số các trò chơi thuộc thể loại chiến thuật thì Spartan: Gates of Troy là sản phẩm sáng giá; tuy nhiên bên cạnh những mặt tích cực trò chơi vẫn bị những lỗi "truyền thống" là các chi tiết của hình ảnh khi quan sát gần sẽ bị loang lổ, xấu và âm thanh không được trong trẻo cho lắm. Nhưng những lỗi trên đều có thể tha thứ vì nó có thể chơi được trên những card màn hình phổ thông, hơn nữa chẳng mấy khi bạn phải quan sát thật gần các nhân vật vì đa phần người chơi chỉ cần quan sát từ xa để có thể thấy được toàn cảnh. Bạn cũng ít khi thưởng thức âm nhạc trong khi tâm trí còn đang bận cho việc tính toán bước đi kế tiếp.

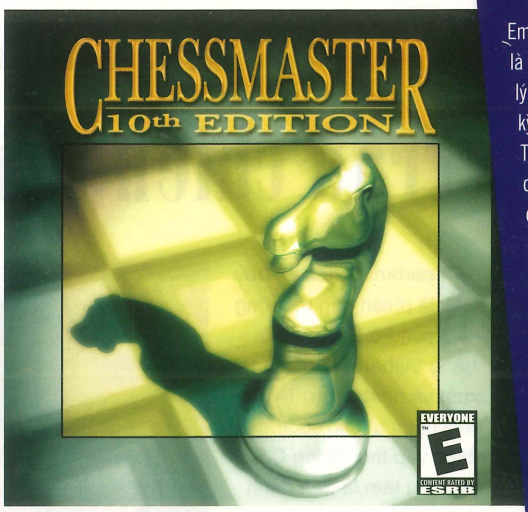
ĐẶNG THANH BÌNH
Thanh.binh@but-tre.com



Toàn cảnh một trận đấu sắp diễn ra, màu đỏ tươi là những toán quân đang hưng phấn nhờ sự hiện diện của Hero.

Kết thúc trận đấu quân địch đã bị bại trận mặc dù có số lượng đông đảo hơn nhiều.

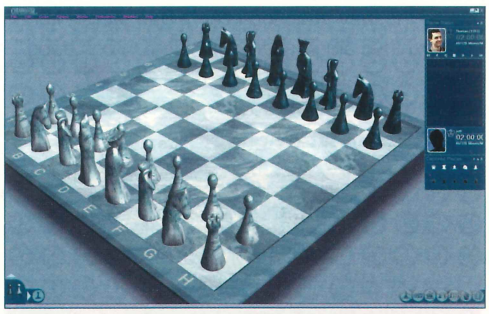
Vua Cờ



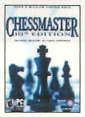
Có những thể loại, những game thực sự "kén" người chơi. Không phải do game không hay mà do tính chất của nó thiếu sức hấp dẫn vốn có của thể loại giải trí. Ví dụ, trò chơi tìm đường đòi hỏi người chơi phải có lòng kiên nhẫn, óc quan sát nhạy bén cùng vốn kiến thức xã hội phong phú. Trong khi đó, thể loại game đánh cờ, giải đố thường chỉ phù hợp với người biết chơi và có sẵn lòng đam mê; đặc biệt là trò đánh cờ vua. Nhờ các giải đấu chính quy, uy tín, có tầm cỡ thế giới với giá trị giải thưởng cao, cờ vua "tách" mình ra khỏi số đông các "họ hàng" nhà cờ, nghiễm nhiên trở thành môn đánh cờ dành cho tầng lớp trí thức, khá giả! Nói như vậy, không có nghĩa cờ vua chỉ "thu mình" tiếp nhận một số lượng ít người chơi. Điều quan trọng là bạn có muốn đến với môn cờ này hay không? Nếu có, cách tiếp cận tốt nhất, theo tôi bạn hãy "thọ giáo" bạn bè hoặc người thân nhưng nhiều khi cứ "âm thầm" tìm hiểu lại là cách hay? Thế thì, Chessmaster phiên bản thứ 10 chính là quyển "bí kíp" sống động về cờ vua để bạn có thể tập tễnh gia nhập hội những người trí thức đấy!

Đến đây có lẽ bạn sẽ thắc mắc: trò chơi đánh cờ làm gì "kéo" đến tận phiên bản thứ 10? Ngoài việc cải tiến mức độ thông minh của máy, giao diện đồ họa, thêm những tính năng như dạy đánh cờ, tìm hiểu về luật chơi, hỗ trợ chế độ chơi qua mạng... Rõ ràng, người chơi thông thường khó lòng tìm ra lý do chính đáng để thực hiện việc nâng cấp liên tục nếu nhu cầu của họ chỉ quanh quẩn việc chơi cờ cho vui. Và thật sự khi so với các phiên bản trước (Chessmaster 8000, 9000...) phiên bản mới quả thật không có sự cải tiến với mức độ vượt bậc nhưng chúng ta không thể phủ nhận Chessmaster luôn có những cải thiện cần thiết khiến nó ngày càng hoàn hảo hơn. Và sự thống trị ở thể loại này đã giúp Ubisoft chứng minh điều đó. Chessmaster chính là game cờ vua tốt nhất hiện nay. Nó phù hợp với tất cả các thành viên trong gia đình bạn. Tương ứng từ cấp độ cho người mới bắt đầu làm quen đến cấp độ dành cho cấp kiện tướng, game luôn chứng tỏ sự hoàn hảo của mình. Bên cạnh đó, giao diện cũng như chất lượng đồ họa khi chơi game ở môi trường 3D rất đáng kinh ngạc. Với hơn 30 tập hợp các bộ cờ khác nhau cùng hiệu ứng gương khá ấn tượng, người chơi mới cũng như cũ sẽ nhận ra sự khác biệt về cấp bậc của Chessmaster so với vô số các trò chơi đánh cờ khác hiện có trên thị trường. Không những thế, phiên bản này còn mang đến cho bạn hơn 200 đối thủ từ cấp độ dễ đến cực khó nhằm mục đích cải thiện khả năng đánh cờ cho những người đang có nhu cầu luyện tập thêm, với chỉ số thông minh của máy được cải thiện một cách đáng kể. Còn với những người mới, bạn có thể "tòng sư" kiện tướng cờ vua thế giới Josh Waitzkin về những điều cơ bản của trò chơi tại học viện cờ vua ảo trong game. Ngoài ra, bộ sưu tập những ván cờ vua được lưu giữ để bạn tham khảo, nay được củng cố thêm khoảng 50.000 ván vào tổng số hơn nửa triệu ván có sẵn từ các phiên bản trước. Chessmaster 10th Edition quả là một game đánh cờ vua đồ sộ và bạn không nên bỏ qua!

CHÍ TÂM
chi.tam@but-tre.com



» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát triển: Ubisoft Bucharest, Romania Studio
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: Đánh cờ
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU PIII 450MHz+, AMD Duron 600MHz; RAM 128MB; VGA 32MB tương thích DX9; HDD 1,7GB, Windows 98/Me/XP, 3 CD.

Empire: Rome sắp tới của studio này. HoER là một game theo trường phái xây dựng quản lý (Tycoon), nó đưa người chơi trở về thời kỳ huy hoàng của đế chế La Mã ngày xưa. Trong game, người chơi bắt đầu công việc quản lý kinh doanh của mình. "Dự án Heart of Empire: Rome là một tham vọng lớn nhất từ trước tới nay của Deep Silver. Chúng tôi rất vui mừng khi được cộng tác với những nhà phát triển trò chơi tài năng của Deep Red. Tôi tin chắc rằng sự kết hợp lực lượng đôi bên sẽ làm cho trò chơi này thành công lớn cả về mặt thương mại lẫn cách chơi của nó" Craig McNicol, giám đốc điều hành Deep Silver cho biết. Trò chơi dự tính tung ra vào tháng 5 năm 2005.

■ Todd Hollenshead, CEO của Id Software cho biết nhóm phát triển game của ông hiện có kế hoạch chuẩn bị thực hiện một dòng game mới sau khi Doom 3 ra mắt. Todd chưa cho biết kế hoạch cụ thể là gì, nhưng theo hãng truyền thông CNN Money, người đứng đầu Id Software đã mấp mé ngụ ý "Chúng tôi vẫn còn trong giai đoạn thảo luận. Nền tảng trước mắt vẫn là thể loại hành động kinh dị (sở trường của hãng này), Doom và Quake đều là hai game khoa học giả tưởng, còn Wolfenstein thuộc dạng WWII. Do đó tôi muốn một cái gì đó mới mẻ hơn chúng". Todd còn giải thích đôi điều về dòng game kế tiếp mà mình thực hiện "phải là một cuộc cách mạng như Doom 3". Xem ra một trong những huyền thoại của giới phát triển game đang hướng tới một ngã rẽ quan trọng trong sự nghiệp của họ.

■ Codemasters chính thức tuyên bố hủy bỏ dự án thực hiện trò chơi trực tuyến Dragon Empires với lý do "trục trặc về mặt kỹ thuật". Được công bố lần đầu vào tháng 9 năm 2001, quá trình thực hiện trò chơi gặp nhiều trở ngại: tháng 4 năm 2002 trò chơi bị trì hoãn, sau đó "khởi động" lại vào kỳ hội chợ E3 năm 2003 và tiến tới khâu thử nghiệm trực tuyến vào tháng 7 năm 2003. Tháng 1 năm nay, hãng lại dời ngày phát hành tới mùa thu và hiện nay thì số phận đã được Codemasters định đoạt. Năm 2004 này có lẽ là một năm không "may mắn" với các game trực tuyến khi có nhiều dự án bị hủy bỏ như: Mythica, Ultima X: Odyssey, True Fantasy Live Online, Warhammer Online và nay là Dragon Empires.

PERIMETER
Bức tường năng lượng

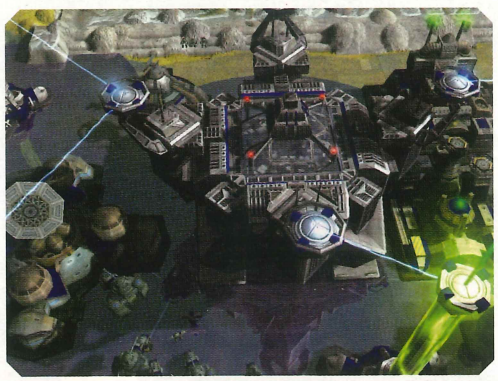
Như một chuỗi các phân tử đan quyện vào nhau, cái này liên kết với cái kia, chuỗi này liên kết với chuỗi kia, tạo nên một thế giới hỗn độn và kỳ lạ. Perimeter đã đến với người chơi bằng những ý tưởng độc đáo và mới lạ. Thế nhưng, như vậy liệu đã đủ cho một trò chơi đang cố thoát ra khỏi "cái khuôn" truyền thống ?

Mỗi màn trong trò chơi khởi động chỉ với một căn cứ duy nhất gọi là Frame – một thành phố "nổi" di động – người chơi phải tự xoay sở thật khéo léo để "nở" rộng căn cứ của mình ra, với mục tiêu cuối cùng là mở được cổng không gian tiến vào thế giới khác. Muốn vậy bạn cần thật nhiều đất mà chúng thì không có sẵn, bạn phải "khai hoang" thông qua các nhân công người máy, một điều trái ngược với những diễn tiến trong các game cùng loại. Công việc dời non, lấp bể này thật khó nhưng cũng thật dễ. Khó ở chỗ, nó luôn bị đạo quân Scourge – những loài côn trùng sống đầy rẫy trong các thế giới của perimeter – tấn công và quấy nhiễu, làm cho bạn trở tay không kịp. Dễ ở chỗ, người chơi không chỉ mở rộng đất thật nhanh nhờ những cỗ máy tí hon làm việc cần mẫn mau lẹ, mà họ còn nhờ sự bảo vệ chắc chắn của "bức tường" năng lượng bất khả xâm phạm – perimeter. Để có được tấm màn chắn khổng lồ kia bạn phải nhờ đến những cột trụ năng lượng (energy core) được xây dựng liên kết với nhau chi chít, trông như những lưới nhện khổng lồ. Chúng là nguồn tài nguyên duy nhất trong game do người chơi tạo ra, vừa là tiền vừa là năng lượng cung cấp cho các công trình mà bạn không cần phải nhọc công khai thác, càng xây nhiều cột năng lượng bạn càng dễ "thở". Điểm trở ngại khi sử dụng nguồn năng lượng này là thời gian và kẻ thù. Càng "bật" lâu, năng lượng càng tụt xuống, đồng nghĩa với việc hệ thống phòng thủ hữu hiệu nhất của bạn sẽ mất tác dụng, đưa căn cứ trở thành "miếng mồi ngon" của các con bọ.

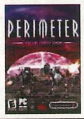
Perimeter luôn đem đến sự bất ngờ và đầy ý tưởng trong cách chơi. Cách quản lý quân số là một trong những bước đột phá ấy. Chỉ với ba loại quân, người chơi có thể "biến" chúng (hoặc phân rã ngược lại) thành bất kỳ quân chủng nào tùy theo tình thế và nhu cầu sử dụng. Chính việc kết hợp uyển chuyển này đã tạo nên sự linh động về mặt chiến thuật của trò chơi. Tuy nhiên với giới hạn tối đa (250 đơn vị) cùng với kích cỡ quá to của những loại quân đặc biệt làm cho đội hình của người chơi, chỉ có thể thiên về hoặc loại này hoặc loại kia.

Nhìn về tổng thể, trò chơi ăn điểm ở những ý tưởng độc đáo, song cách thể hiện lặp đi lặp lại cách chơi ở từng màn vô tình đã làm cho nó trở nên nhàm chán chỉ sau vài màn chơi. Bên cạnh đó đồ họa của game tuy khá đẹp và chi tiết, nhưng với yêu cầu quá nặng về mặt phần cứng, Perimeter có lẽ chỉ thích hợp dùng để phô trương sức mạnh của máy tính hơn là để thưởng thức.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com



» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát triển: K-D LAB
Phát hành: Codemasters
Thể loại: Chiến thuật
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU P4 2GHz+; RAM 256MB; VGA 128MB Ti4200 trở lên; HDD 4GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 3 CD.

■ Mặc dù Id Software vẫn chưa công bố chính thức về các điều khoản đã được ký kết, nhưng Universal đã bắt đầu tiến hành thực hiện bộ phim Doom. Theo Variety cho biết, hãng phim đã mời đạo diễn người Ba Lan - Andrzej Bartkowiak (Romeo Must Die, Exit Wounds, Cradle 2 the Grave) thay thế cho Enda McCallion đã rút lui vì lý do cá nhân, để chỉ đạo cho bộ phim. Bộ phim dự tính sẽ ra mắt khán giả vào cuối năm 2006. Hiện thời vẫn chưa biết được dàn diễn viên của bộ phim sẽ gồm những ai, chỉ biết nam diễn viên cơ bắp Dwayne Johnson (biệt danh The Rock) đã đồng ý nhận lời tham gia.

■ BreakAway (Emperor: Rise of the Middle Kingdom, Tropico: Paradise Island...) cho biết họ đã mở thêm một studio phát triển game đặt trụ sở tại Austin, Texas và nhiệm vụ của nơi này là chủ yếu thực hiện những game mô phỏng quân sự và các trò chơi dành cho hệ console. Studio này sẽ do Mike McShaffry điều hành, một nhà thiết kế game kỳ cựu đã từng thực hiện các trò chơi như: Martian Dreams, Ultima VII, VIII, IX và Ultima Online. Hiện thời "căn cứ mới" của BreakAway vẫn chưa tiết lộ những trò chơi nào sẽ được thực hiện.

■ The Elder Scrolls IV: Oblivion sẽ là tên chính thức của phần thứ tư trong loạt game The Elder Scrolls, Bethesda Softworks đã lên tiếng xác nhận. Được thực hiện từ năm 2002, nhà phát triển trò chơi nhập vai nổi tiếng này cho biết phần tiếp theo này ngoài mảng PC, game còn nhắm vào hệ máy console thế hệ mới, và kể từ đó cho đến nay đã gần 3 năm trôi qua mà chưa có động tĩnh gì về ngày phát hành, mặc dù Bethesda tiết lộ giai đoạn phát triển của trò chơi sắp sửa được hoàn tất.

■ Perpetual Entertainment cho biết "Star Trek sẽ gia nhập vào thế giới game trực tuyến" sau khi hãng mua được quyền phát triển trò chơi từ Viacom Consumer Products - nơi nắm quyền sở hữu thương hiệu Star Trek. Theo thỏa thuận, toàn bộ nội dung các bộ phim và sêri truyền hình về Star Trek sẽ được Perpetual toàn quyền sử dụng cho mục đích phát triển trò chơi trực tuyến. Perpetual cũng cho biết phiên bản thử nghiệm beta của game sẽ được tung ra vào năm 2006 và bản hoàn chỉnh sẽ ra mắt vào đầu năm 2007.

BURNOUT 3 TAKEDOWN

ĐƯỜNG ĐUA NGHẸT THỞ

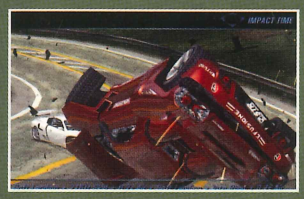
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Tôi dám đánh cược với các bạn đây là một trong những game đua xe hay nhất và hấp dẫn nhất trong năm nay. Burn Out 3 : Take Down có thể sánh ngang với các game đua xe như Need For Speed : Underground của EA, hay bộ sưu tập xe đồ sộ của dòng Gran Turismo nổi tiếng, các đường đua độc đáo đến mê người trong Rallysport Challenge 2 của Microsoft.

Trong Take Down, bạn tiếp tục sống không khí sôi động và quyết liệt của những cuộc đua tốc độ nghẹt thở và dĩ nhiên không thể thiếu những màn đụng xe được mô tả chi tiết và tường tận theo phong cách độc quyền của Burn Out.

Burn Out là một trong số ít game có cách chơi đơn giản nhưng hiệu quả. Sẽ chẳng có gì đáng nói nếu Burn Out chỉ tập trung vào việc hoàn tất cuộc chơi trong thời gian nhanh nhất và tìm cách hạ gục những đối thủ khác trên cùng đường đua như bao trò chơi cùng thể loại khác. Burn Out tập trung khá nhiều vào các hiệu ứng vật lý để diễn tả cảnh xe va chạm trong suốt cuộc đua. Con "chiến mã" của bạn sẽ lần lượt bị tổn hại khác nhau tùy theo mức độ va chạm: sơ sơ thì bể kiếng hay xây sát nhẹ; nặng hơn, bạn lao qua barrier chắn ngang đường và mất cả mui, cửa xe... Cảnh dụng xe dây chuyền của đoàn xe phía sau được thể hiện ấn tượng và thật. Số điểm kiếm được sau mỗi lần dành chức vô địch giúp bạn phong phú hóa đội xe "sát thủ" để chuẩn bị tham gia những cuộc đua trước mắt.

Hiệu ứng đồ họa hoàn toàn nổi bật và bắt mắt hơn so với hai phiên bản đầu. Vì Acclaim, hãng phát triển kiêm phát hành Burn Out trước đây đã nhượng bản quyền cho Electronic Arts, hãng phát hành game lớn nhất tại Mĩ và quá quen thuộc với dân chơi game. Quang cảnh hai bên đường nhòe đi mỗi khi xe của bạn đạt tốc độ cao; hiệu ứng độc quyền EA từng thể hiện thành công trong Need for Speed : Underground. Các xe cọ xát nhau sẽ làm xuất hiện các tia lửa điện đẹp như pháo hoa. Xe xuất hiện trong game không có bản vẽ giới thiệu chi tiết vì chúng không phải là những mẫu xe có thực ngoài đời nhưng nhìn vẫn rất đẹp và thời trang. Burn Out 3: Take Down được phát hành trên cả hai hệ máy Xbox và PS2, nhưng Burn Out 3 trên Xbox đẹp hơn hẳn về các hiệu ứng đồ họa.



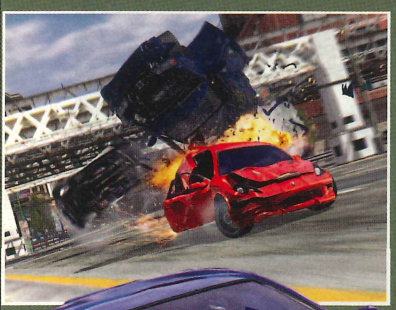
Có vài thay đổi đáng ngạc nhiên trong phiên bản mới, AI máy khi nhận thấy bạn đang bám đuổi sát sẽ chủ động ép xe hòng đẩy bạn xuống nhóm cuối. Đích đến không còn bao xa mà bạn lại bị một tên "chơi bẩn" sau lưng thì thật bực mình. Ngược lại, trong khi đang nhấp nhô nhóm giữa bảng, tôi đã dùng chiêu boot on "tiến" hẳn ba xe trước mặt để đường hoàng về đích; một cảm giác tuyệt vời như đang xem "2 Fast and 2 Furious" vậy. Trong Burn Out 3 bạn có thể thưởng thức hiệu ứng Impact Time làm chậm lại thời gian mỗi khi xe của bạn vô tình đụng phải các chướng ngại trên đường. Vào thời điểm này bạn có thể nhấn A kết hợp cùng Analog trái để ngáng chân đám đối thủ đang tranh thủ cơ hội vượt lên trước. Đây chính là chiêu ăn điểm mới mà Burn Out 3 tạo ra để làm hài lòng các fan của mình.

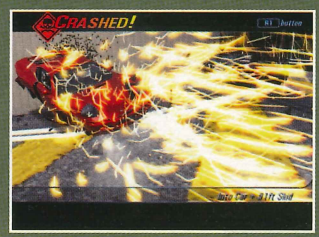
Kiểu chơi "Crash Mode" trong phiên bản mới không chỉ cho chơi solo bình thường, bạn có thể phối hợp cùng một tay chơi khác thông qua online lẫn offline để cùng nhau ghi nhiều điểm hơn. Còn rất nhiều tính năng hấp dẫn khác đang chờ bạn khám phá vì các cuộc tranh tài trên mạng giờ đây hỗ trợ đến 8 người chơi; con số khá lý thưởng cho một game online thuộc dạng "must have" như Burn Out.

Bạn sẽ cảm nhận được tiếng xé gió " vụt qua mặt " để lại cảm giác lãng lâng như thật, tiếng gầm rú động cơ náo loạn cả đoạn đường, tiếng va quẹt lạnh người và đỉnh điểm là âm thanh " kinh hoàng " của cú đụng đối đầu với xe ngược chiều. Những bài nhạc sôi động giúp bạn hưng phấn hơn và bạn có thể tự soạn riêng nhạc cho mình. Giá trị của phần âm thanh được nâng lên nếu bạn có một dàn loa tốt.

Không còn nghi ngờ gì nữa! Burn Out 3: Take Down là một trong những game đua xe hay nhất trong năm. Tuy không có những chiêu độ xe như các game đua xe khác mới phát hành gần đây, nhưng những đường đua căng thẳng cực kỳ quyết liệt sẽ nhanh chóng hớp hồn bạn.

N.T. ANH ĐÀO





SLY2
Band of Thieves

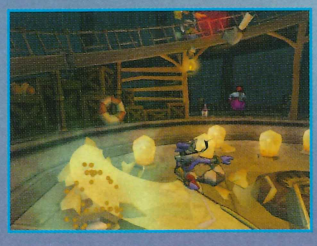
HÀNH HIỆP TRƯỢNG NGHĨA

Dòng game platform như Mario (chúng ta quen gọi là "Hải nấm") phát triển tương đối chậm nhưng mức độ ảnh hưởng lại khá rộng. Tại Việt Nam, kể từ khi hệ PS2 lên làm vua console, chúng ta không còn dịp thưởng thức các cuộc phiêu lưu mới của anh chàng Mario nữa, đơn giản vì Mario đã trở thành biểu tượng độc quyền cho các hệ máy của Nintendo.

Thật may mắn, SONY đã lấp chỗ trống cho các fan hâm mộ thể loại này bằng nhiều sản phẩm ấn tượng từ các hãng như Klonoa (Namco), Maximo (Capcom)... và đương nhiên không thiếu sự có mặt của SONY với các 3 game tiêu biểu: Ratchet&Clank, Jak&Daxter, và Sly Cooper and the Thievius Racoonus. Để mở đường cho việc tung ra Ratchet&Clank 3 và Jak III vào cuối năm, Sly 2: The Band of Thieves đã ra mắt và nối tiếp thành công phần một khi được bình chọn là "Best Platform Game".

Ở phần hai, bạn tiếp tục du hành cùng Sly với sự trợ giúp nhiệt tình của chú rùa thông thái Bentley và anh bạn hà mã vụng về Murray. Cả ba nhập lại thành một băng cướp "Racoonus" với nhiệm vụ hành hiệp trượng nghĩa. Nối tiếp câu chuyện từ phần một, sau khi Sly vạch trần tội ác của tổ chức trộm cắp quốc tế mà đứng đầu là tên Clockwerk nửa người nửa máy, Racoonus tiếp tục cuộc du hành tìm lại quyển sách ghi chép những tuyệt kĩ trong nghề trộm cắp của dòng họ Sly bị lọt vào tay kẻ xấu là tổ chức khét tiếng có tên Klaww Gang.

Trong Sly 2, bạn sẽ lần lượt được thưởng thức tài nghệ của cả ba nhân vật chính gồm Sly, Bentley và Murray. Cả ba có những sở trường đặc biệt. Nếu Sly cực kỳ nhanh nhẹn và có biệt tài ẩn nấp thì anh chàng Murray cục mịch trong bộ quần áo đô vật truyền thống lại hoàn toàn làm chủ trong những pha đòi hỏi sức mạnh cơ bắp. Bentley luôn đăm chiêu trong cặp kiếng đen thông thái lại vô cùng lợi hại với các loại máy móc được cải tiến khá hấp dẫn.



Mỗi nhân vật chính được trang bị hai kỹ năng cơ bản gồm ẩn nấp và tấn công. Nhưng bạn có thể cải thiện các kĩ năng trên để giúp cho cuộc chơi trở nên dễ dàng hơn thông qua các items kiếm được trên suốt đường đi.

Các màn được thiết kế chi tiết, tỉ mỉ, bạn sẽ phải thán phục vì sự sắp đặt công phu và khéo léo đến tài tình. Vì thế, bạn nên bỏ chút ít thời gian để khảo sát trước những ảnh chụp do Bentley cung cấp để đề ra kế hoạch hợp lý nhất hoàn thành nhiệm vụ. Không như phần lớn các game platform khác, bạn sẽ không đơn giản khám phá cuộc chơi bằng cách đi từ điểm này đến điểm khác, mà phải giải quyết các mắt xích rải rác trong từng nhiệm vụ. Các mắt xích này được sắp đặt khá phong phú, từ đơn giản tìm chìa khóa để vượt qua cửa, đến chạy đua với thời gian ngắt các chuông báo động hay hấp dẫn hơn là tham gia các mini game. Nếu bạn còn nhớ "Chồn săn gà", "Đua xe vượt địa hình", "Bắn súng hồng tâm"... đòi hỏi tư duy nhanh nhẹn cùng một chút may mắn thì giờ đây bạn sẽ có dịp trổ tài khi gặp lại các mini game rất đáng tiền trong vài phân cảnh đặc biệt và đừng quên thưởng thức một mini game mới có tên "Dancing". Nếu nhà phát triển có thể bổ sung một mục mini game để người chơi có thể chia sẻ cùng bạn bè sau khi hoàn tất trò chơi thì chắc chắn các fan sẽ ủng hộ nhiệt tình và Sly có thể trở thành một game multi hấp dẫn không kém bên cạnh phần chơi đơn thú vị.

Song song phần gameplay, Sly 2 còn ăn điểm ở cơ chế đồ họa khá tuyệt. Chuyển động của từng nhân vật khá mượt mà và tốc độ khung hình khá ổn định. Có lẽ sẽ không khập khiễng khi đem so sánh Sly 2 với những phim hoạt hình nổi tiếng với kinh phí đầu tư lớn của Dreamworks và Walt Disney. Phần lồng tiếng rất xuất sắc và diễn cảm của các nhân vật cho thấy game được đầu tư nghiêm túc đến mức nào. Chưa kể phần nhạc nền được biên soạn rất tốt và khá phù hợp, từ sôi nổi hào hứng khi bạn đang hành động gay cấn đến nhẹ nhàng huyền bí khi bạn đang tìm cách đột nhập lén lút qua hàng rào an ninh của kẻ thù. Tất cả đều rất độc đáo và ấn tượng.

Sly 2: The Band of Thieves là lựa chọn thích hợp cho những ai cần một game nhẹ nhàng, lôi cuốn như Mario. Hy vọng các nhà phát triển game sẽ đầu tư nhiều hơn cho loại game mang tính giáo dục và thiên về giải trí nhẹ nhàng chứ không nặng phần bạo lực như nhiều hãng phát triển vẫn đang theo đuổi.

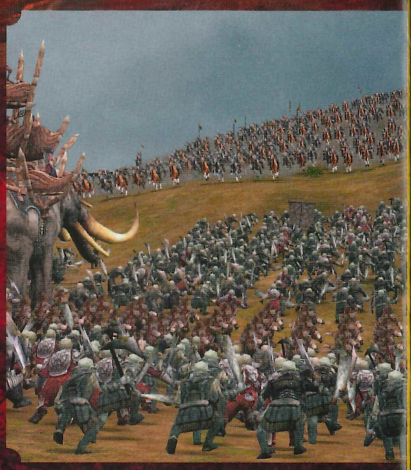
ĐĂNG MINH

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI
Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...
ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng
Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...
Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH™

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Trận chiến vì Trái đất



Hiệp Hội Những Chiếc Nhẫn đều là những người hùng. Không lẫn vào đâu được anh tiên Legolas tóc dài với cây cung đứng trên tường thành đang giương thẳng vào bọn Uruk-Hai; với tuyệt

Bộ phim "Chúa tể những chiếc nhẫn", dựa theo truyện của nhà văn J.J.R Tolkien kể về cuộc chiến đấu của các tộc người xa xưa nhằm ngăn cản âm mưu thống trị thế giới của thế lực ma quỷ hùng mạnh. Bộ phim đã rất thành công bởi cốt truyện hấp dẫn, dàn diễn viên cực "tuyển", âm nhạc không chê vào đâu được và trên hết là kĩ xảo tuyệt vời. Bạn có thấy choáng ngợp trước cảnh cố thủ thành Helm's Deep ở phần 2 hay cảnh kị binh Rohan giải cứu thành Minas Tirith ở phần 3. Tôi thì bị chinh phục hoàn toàn, không nhớ mình đã xem đi xem lại bao nhiêu lần nữa. Chắc rằng bạn cũng như tôi, từng ước được chỉ huy loài người đánh bại bọn Orc cực dông và hiếu chiến kia để giành lại sự bình yên.

EA Game biết điều đó và đang gấp rút hoàn thành một game chiến thuật mà theo họ là " hay nhất trong dòng game về chúa nhẫn": The Lord Of The Rings: The Battle For Middle - Earth.

CUỘC CHIẾN KHÔNG ĐƠN ĐỘC

Tuy là game dàn trận nhưng diễn biến rất gắn bó với nội dung câu truyện. Các đoạn phim được dựng lại hoàn toàn trên engine của game nên tạo được sự liên tục, không khiến người chơi bị hụt hẫng như các game khác khi mà "cảnh phim giới thiệu thì đẹp thế sao lúc chơi lại xấu tệ!".

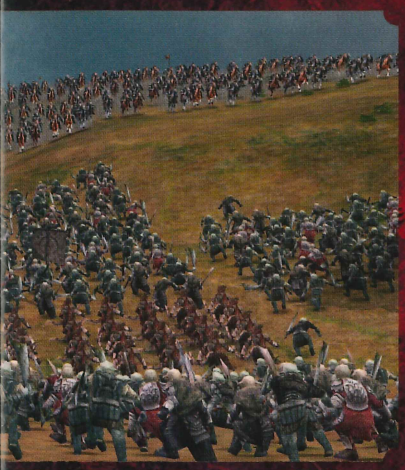
Game cho phép bạn chọn điều khiển 1 trong 4 phe: Quân đội xứ Gondor, kị binh thành Rohan thuộc liên minh loài người, quân đoàn Saruman hoặc đế chế Mordor dưới trướng ác quỷ Sauron. Bạn sẽ được trải qua tất cả các cuộc chiến lớn như trong phim: Helm's Deep, Isengard, Ithelian, Minas Tirith, Black Gate mà mỗi nơi đem lại cho người chơi một cảm giác riêng, một khó khăn riêng. Khó nhất là quân Orc lúc nào cũng đông nghịt và mạnh kinh khủng. Người chơi nếu chọn phe liên minh thường luôn ở thế phòng ngự chống trả các đợt tấn công ồ ạt của kẻ thù, rất khó có thể giữ vững tường thành bởi hàng nghìn con Orc cộng với súng bắn đá và tháp công thành liên tục tiến tới từ nhiều phía. Đừng hy vọng chúng hiền lành như khi bạn chơi trò War Of The Rings.

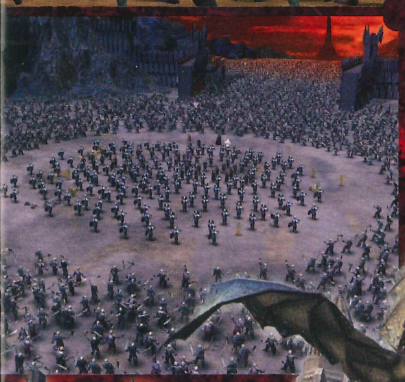
May thay, cái thiện luôn có quí nhân phù trợ. Bạn sẽ được gặp lại thần cây khổng lồ, đội kỵ binh thành Rohan thiện chiến và thú vị nhất là đạo quân của thần chết luôn hủy diệt tất cả kẻ thù trên đường đi... xuất hiện vào thời điểm khó khăn nhất dưới dạng quân chi viện. Bạn không hề đơn độc.

Đương nhiên, trò chơi không thể "quên" những nhân vật chính. Mọi thành viên trong

chiêu động đất Gimli thường có mặt tại những nơi nào đông Orc nhất; Gandalf sẽ giúp bạn chỉ đạo quân đội giữ thành, duy trì tinh thần binh lính và sẵn sàng tung ra phép thuật khi cần; còn Aragorn vẫn với những đường kiếm sắc sảo sẽ chỉ huy loài người bước vào trận chiến quyết định tại sào huyệt Sauron.

Tuy vậy quân đội và chiến thuật hợp lý mới quyết định sự thành bại của người chơi. Nếu thất trận, bạn sẽ chứng kiến cảnh Minas Tirith sụp đổ trong sự hoảng loạn tột cùng của dân chúng, còn nếu chiến đấu xuất sắc bạn vẫn có thể cứu được Theoden, nhà vua xứ Rohan. Kết cục game tùy thuộc nhiều vào bạn!





ĐẦU TƯ KỸ LƯỠNG VỀ MỌI MẶT

Trò chơi có nét riêng và rất tương xứng với những gì ta thấy trên phim dù là sản phẩm ăn theo. EA Game chứng tỏ phẩm chất chuyên nghiệp hàng đầu khi bắt tay với hãng phim Newline Cinema để có được những giọng nói nguyên bản của nhân vật, nền nhạc du dương của xứ tiên, tiếng suối chảy quen thuộc vùng Shire, tiếng trống trận, tiếng tù và đặc trưng của trận đánh tạo nên thế mạnh về âm thanh cho game.

Đồ họa trong game sử dụng engine cải tiến của Command & Conquer: Generals, nâng kĩ thuật xử lý hình ảnh từ 800 lên 1024 điểm ảnh và bổ sung hiệu ứng phim cùng nhiều kĩ thuật tiên tiến khác. Kích thước của các vật thể được dựng không khác gì trong phim: quái vật Mumakil và Nazgul vẫn to lớn và hung hãn như ta từng chứng kiến; đẹp nhất là thành Minas Tirith gồm nhiều tầng cao ngút tựa lưng vào vách núi chắc chắn sẽ làm bạn trầm trồ thán phục và dừng game vài phút để chiêm ngưỡng. Đó là nhờ đội ngũ kĩ thuật viên đồ họa trong EA L.A studio dành ra hàng ngàn giờ trau chuốt để có hình ảnh chân thực nhất. Ao ước được điều khiển quân với số lượng khủng khiếp của các gamer đã được thỏa mãn, mỗi lần nhấn chuột bạn sẽ có một tiểu đoàn chia thành nhiều nhóm có từ 5 lính trở lên. Tiểu đoàn này có nhiều kiểu đội hình cho bạn lựa chọn, chúng di chuyển, tấn công, phòng ngự theo nhóm và có thể kết hợp đội hình của nhiều nhóm để tạo thành một thế trận. Ví dụ có thể dùng kiếm thủ với đội hình lá chắn bao bọc cung thủ giúp họ yên tâm ngắm bắn kẻ thù bên ngoài. Tuy mỗi nhóm khá đông nhưng vẫn đảm bảo sự uyển chuyển của từng cá thể, điểm này ăn đứt mọi game trước đây.

Các nhân vật trong game có AI khá cao, chúng có những lối hành xử rất logic. Nếu một đội quân của bạn vừa chiến thắng đối thủ là bọn Orc thì đội quân sau sẽ tự tin hơn nhiều, chúng hò reo, vỗ kiếm vào khiên để uy hiếp tinh thần. Nhưng nếu gặp phải hung thần như loài Troll thì chúng sẽ hoảng sợ và la hét, tuy vẫn tấn công theo mệnh lệnh của bạn nhưng có thể nhận thấy rõ ràng nỗi sợ hãi từ phía chúng (điểm rất hay của A.I). Còn khi lũ Orc bị thần cây Ent tấn công, chúng sẽ sử dụng cung thủ bắn tên duốc làm cho "ông" thần cháy ngùn ngụt, nhưng một khi đã thoát được và nhảy xuống sông dập lửa thì thần cây sẽ cho hội kia một trận ra trò. Trong trò chơi, mỗi loại quân đều có "khắc tinh" (điểm lôi cuốn nhất của thể loại dàn trận) để bạn vận dụng tiêu diệt những đối thủ mạnh. Cốt yếu là bạn phải tính toán để không rơi vào trường hợp dẫn toàn quân bộ đi "chiến" mà không biết một đàn voi - mumakil đang dợi mình.

Tôi biết nhiều bạn đang háo hức được tham chiến ngay lập tức nhưng hãy dành ít phút xem lại cấu hình máy tính. Nếu dưới P4 1,4GHz, RAM 256MB thì nên nâng cấp thêm vì bọn Orc "ăn" khá nhiều RAM đấy. Có thể chơi được với card GeForce3 Ti500 nhưng sẽ không đẹp như ý, tốt nhất nên đầu tư một con Radeon 9600XT hoặc GeforceFX 5700Ultra trở lên để tận hưởng được hết ý đồ EA Game gửi gắm.

PHẠM TUẤN NGHĨA

CHIẾN TRƯỜNG RỰC LỬA

BATTLEFIELD 2

EA là một trong những hãng phát hành game được xem là lớn nhất hiện nay và tên tuổi của hãng ngày càng được khẳng định thông qua những trò chơi nổi tiếng. Điều này lý giải vì sao khi bạn cầm trên tay một sản phẩm có đóng nhãn EA thì chắc chắn đến 90% đây là một trò hấp dẫn và bạn không cần phải cài để chơi thử. Qua tay EA đã có các sản phẩm phong phú, đa dạng, từ thể thao cho đến nhập vai hay chiến thuật... Riêng thể loại về chiến tranh thì không thể không nói đến 2 loạt trò "siêu phẩm" là Medal of Honor và Battle Field 1942.

Chúng tôi đã từng giới thiệu 2 loạt trò chơi này ở các số báo trước nên chắc hẳn bạn không lạ gì khi biết riêng dòng game Battle Field 1942 đã có tất cả 5 bản kể từ khi ra đời năm 2002. Trong số báo này, chúng tôi giới thiệu đến các bạn trò Battle Field 2 (BF2) sẽ ra mắt vào quý 1 năm 2005. Đây là phiên bản mới nhất và riêng biệt của loạt trò Battle Field.

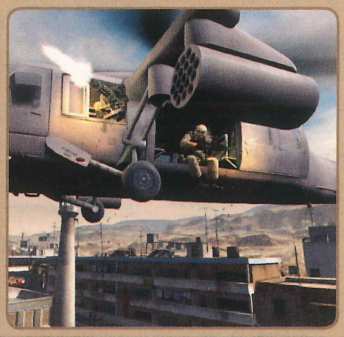
Có thể nói ngay từ phiên bản đầu tiên (tức bản có trên thị trường), Battle Field đã là một trò chơi mang tính đột phá và có thể nói đã tạo nên một khuynh hướng mới trong mảng chơi mạng (đây cũng là nguyên nhân khiến nhiều gamer khi mới chơi đơn đã vội vã xếp hạng nó vào loại trung bình, một nhận định quá vội vã).

Điểm nổi bật của loạt trò Battle Field là miêu tả một

cách sống động sự khốc liệt trên chiến trường. Đồng thời nó được coi là một trong những game tiên phong trong việc cho phép người chơi sử dụng nhiều loại khí tài mà trước đây chúng chỉ là vật trang trí trong các game khác (ví dụ bạn chỉ có thể lái từng loại riêng biệt trong từng trò khác nhau). Trải qua từng chiến dịch trong các bản mở rộng khác nhau, các trang thiết bị, vũ khí, phương tiện đều được thay đổi về hình dáng và tính năng. Các trang thiết bị của quân đội Ý có vẻ thô kệch và chậm hơn nhưng bù lại sức công phá tốt hơn so với các khí tài của quân đội đồng minh. Ngược lại, các loại xe tăng của quân Nhật lại tỏ ra nhanh nhẹn và có tốc độ bắn nhanh nhưng sức công phá lại kém và có chiếc vỏ mỏng "như giấy" nên chỉ thích hợp với các chiến trường nhỏ như trên đảo hay những nơi chật hẹp như ở giữa các khu phố. Có nắm được những điểm mạnh, yếu của từng loại khí tài thì người chơi mới có cơ hội tận dụng tối đa khả năng của từng loại vũ khí. Trò chơi còn cho phép người chơi nhập vai, tham gia vào các binh chủng khác nhau, từ bắn tỉa cho tới lính chống tăng và đặc biệt là công binh với biệt tài sửa chữa các loại xe tăng, xe vận tải, máy bay... Có thể nói binh chủng này đã góp một phần không nhỏ (nếu không muốn nói là quan trọng) vào chiến thắng của đồng đội mình.

Bên cạnh các loại xe di chuyển trên mặt đất, trò chơi còn cho phép bạn sử dụng

Tên game: Battle Fields 2
Thể loại: Hành động
Sản xuất: Digital Illusions
Phát hành: EA Games
Ngày phát hành: Quý 1/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá



các loại máy bay từ máy bay chiến đấu, vận tải đến ném bom và do thám. Cũng tương tự như các loại xe nên tùy theo từng loại mà máy bay sẽ có tốc độ và trọng lượng khác nhau nên cách lái cũng khó dễ khác nhau. Sau này, bạn còn được lái cả máy bay trực thăng nhưng cách điều khiển cũng không khá hơn nên rất khó lái cho đúng ý mình và những điểm yếu này đều được hãng phát triển trò BF2 là Digital Illusions chú ý cố gắng điều chỉnh sao cho thuận tiện hơn cho người chơi.

Kế thừa toàn bộ những ưu điểm trên, về cơ bản BF2 có cách chơi không thay đổi gì nhiều so với các bản trước. Nhưng phần lõi (engine) của game sẽ được làm mới hoàn toàn với mục đích tăng cường hơn nữa tính hợp lý về mặt vật lý cũng như ánh sáng. Chiến trường trong phần 2 sẽ là các chiến trường đương đại của thế kỷ 21 (thay vì chiến trường Đệ nhị thế chiến như hiện nay), vì thế bạn sẽ điều khiển 3 quân đội được đánh giá là mạnh nhất vào thời điểm đó, các loại khí tài được sử dụng trong các trận đánh cũng đều được sản xuất bằng kỹ thuật tiên tiến nhất. Dự kiến sẽ có hơn 30 loại vũ khí khác nhau được đưa vào trò chơi như: tên lửa được dẫn đường bằng tia laser hay các loại bom tầm nhiệt, máy bay trực thăng và nhiều thứ khác nữa.

Một điểm mới nữa trong phần 2 là cho phép bạn được chọn lựa hoặc tham gia trực tiếp vào các trận đánh, hoặc nhập vai người chỉ huy để vạch ra những chiến lược và chỉ huy quân đội của mình khi tham gia vào các chiến trường (một dạng Panzer General). Các nhân vật trong trò chơi có thể thu thập kinh nghiệm và tăng tiến cấp bậc trong suốt quá trình tham gia các trận đánh. Ngoài ra, khi thắng trận bạn sẽ được trọng thưởng bằng một trong những hình thức sau: thăng chức, thưởng các huân chương, cho phép sử dụng các loại vũ khí mới cùng nhiều phần thưởng thú vị khác.

Bên cạnh đó, trò chơi cũng chú trọng đến nhiều tiện ích hỗ trợ khi chơi qua mạng như giúp bạn lưu trữ danh sách những người bạn yêu thích khi chơi, hay cho phép trò chuyện thông qua IP, tạo các clan khi tìm được những đồng đội lý tưởng... Yếu điểm lớn nhất của trò chơi này chính là đòi hỏi máy chủ phải thật mạnh vì chiến trường chỉ thật sự sôi động khi có nhiều người tham gia (tức là nhiều chiến sĩ trong game). Ở các phần trước, game chỉ có thể cho tối đa 64 người tham gia trong một trận đánh nhưng theo tin hành lang thì ở BF2 có thể chơi cùng lúc hơn 100 người, có nghĩa là yếu điểm này cũng được các nhà sản xuất lưu ý đến và khắc phục. Nếu đúng như vậy thì các trận chiến sẽ thú vị hơn nhiều. Cho tới nay, chúng ta có rất ít thông tin về phiên bản mới này (ngoại trừ những điều đề cập trên). Tuy nhiên, chúng ta có thể chắc chắn một điều là nó sẽ tuyệt vời hơn nhiều so với BF 1942 và đồng thời cũng cần phải dành tiền để nâng cấp máy nếu chúng ta muốn "cảm nhận" trò chơi thực sự.

Sự ra đời của Battle Field 2 là kết quả tất yếu khi dòng game Battle Field 1942 đã đạt được quá nhiều thành công và có quá nhiều bản mở rộng đi kèm. Vì thế vấn đề tạo ra phiên bản thứ 2 mới hoàn toàn tách biệt với loạt đầu tiên là cần thiết và phù hợp với nhu cầu của những người hâm mộ dòng game này. Những cải tiến nổi bật của BF2 phần nào làm thỏa mãn người hâm mộ và chính những điều này đã giúp chúng ta có được niềm vui và kiên nhẫn để chờ đón ngày "khai hoa" của game.

ĐẶNG THANH BÌNH

POSEIDON VỊ THẦN BIỂN CẢ

Khi bắt đầu làm quen với máy tính và chơi trò chơi Zeus - Master of Olympus của hãng Impression Games, tôi gần như chìm đắm trong thế giới Hy Lạp cổ đại cùng những câu chuyện thần thoại. Trò chơi hay vô cùng đã làm tôi háo hức chờ đợi phần tiếp theo của nó. Bản mở rộng Poseidon (bản mở rộng chính thức của Zeus: Master of Olympus) ra đời đã không phụ lòng mong đợi của người hâm mộ.

CÁI NÔI THẦN THOẠI

Đầu tiên, để chơi được bản mở rộng này, yêu cầu trong máy bạn phải có cài sẵn phiên bản Zeus cũ. Bạn sẽ có thể chọn chơi phiên bản Zeus hay Poseidon khi đã vào game. Không giống như hai người anh em Ceasar và Pharaoh của cùng hãng Impression, game dẫn dắt người chơi theo dòng lịch sử phát triển của nền văn minh cổ đại. Trò chơi không có cốt truyện cụ thể mà là một tập hợp những chuyến phiêu lưu của các vị anh hùng thần thoại như Perseus, Jason, Hercules, Achilles... So với Zeus, Poseidon có thêm 2 anh hùng mới là Bellerophon cưỡi ngựa thần Pegasus và Atalanta chạy nhanh hơn gió.

Theo truyền thuyết kể lại thì ngoài khơi Đại Tây Dương trước đây tồn tại một lục địa to lớn có tên là Atlantis. Do phạm phải tội vô lễ, thần Poseidon nổi giận vùi sâu Atlantic xuống lòng đại dương. Chuyến hành trình của chúng ta sẽ xoay quanh lục địa Atlantic, bắt đầu từ nơi lục địa bí ẩn này được sinh ra, phát triển hưng thịnh và suy tàn. Xây dựng một thành phố hoa lệ, thu hút một lượng lớn dân cư tứ xứ, triệu hồi thần linh, anh hùng bảo vệ lãnh thổ và tiêu diệt quái vật là những trọng trách to lớn mà bạn phải gánh vác khi hóa thân thành đại đế trong trò chơi. Bên cạnh đó, Poseidon còn có thêm rất nhiều chi tiết thú vị khi bạn tham gia vào trò chơi khám phá một trong ba cái nôi thần thoại của nhân loại (Hy Lạp, Ai Cập và Trung Quốc).

TRĂM CÔNG NGHÌN VIỆC

Có nhiều lý do khiến Poseidon đứng tách biệt với hai đàn anh của nó. Điều làm tôi ưng ý nhất là Zeus và Poseidon đã bỏ đi những thao tác điều khiển phức tạp có từ thời Caesar 3. Rõ ràng nhất là game đã giảm các cấp nhà cửa từ 20 xuống còn 6 cấp để tránh những mâu thuẫn phát sinh khi nâng cấp nhà. Trước đây bạn phải "cúng" cho mỗi hộ gia đình trong thành phố hơn chục nhu yếu phẩm đủ loại với lương thực, rượu, táo, bàn ghế cũng như các phương tiện giải trí như nhà tắm, đấu trường thì dân chúng mới chịu nâng cấp nhà cho bạn. Bạn có thể phát điên với những đòi hỏi quá đáng này! Zeus và Poseidon thì khác, trò chơi chỉ có sáu cấp nhà tiện cho việc phát triển những khu dân cư mới mà vẫn đảm bảo sự phát triển cho khu phố chính. Game cũng rút gọn các công trình phúc lợi như không tách ra thành nhà chống sập hay chống cháy nữa mà gom lại thành sở đảm bảo chất lượng công trình tránh cho người chơi phải vắt óc bố trí hai nhà này đều đặn khắp thành phố.

Cách chơi không khác trò Caesar 3 hay Emperor Kingdom giới thiệu trong các số báo trước. Trước hết, để cho dân chúng "an cư lạc nghiệp" giúp bạn rảnh tay quản lý những việc khác, cơ bản chỉ cần cung cấp cho người dân ba nguồn thiết yếu: lương thực để ăn, lông cừu để giữ ấm và dầu ôliu để thắp sáng. Có nhiều cách để tạo ra ba nguồn này. Nếu điều kiện cho phép, bạn hãy cho trồng lương thực trên

những mảnh đất màu mỡ, nuôi cừu để lấy lông và trồng cây ôliu để ép dầu. Với lợi thế về địa hình, bạn có thể tăng sản lượng đem xuất khẩu thu về lợi nhuận. Ngược lại, nếu thiên nhiên không ưu ái cho bạn những món hàng có giá trị, không thể trồng trọt hay đánh cá thì cách duy nhất là nhập khẩu lương thực, bạn nhớ xem xét thật kỹ trên bản đồ coi những nước nào có sản phẩm mình cần và nước đó cần sản phẩm gì để có thể thiết lập mối giao thương. Sau khi cung cấp đủ ba thứ đó, người dân đã có thể sống yên lành, việc tiếp theo là bạn

để cho họ phát triển nhà cửa bằng cách đáp ứng thêm cho họ những nhu cầu về văn hoá thể thao...

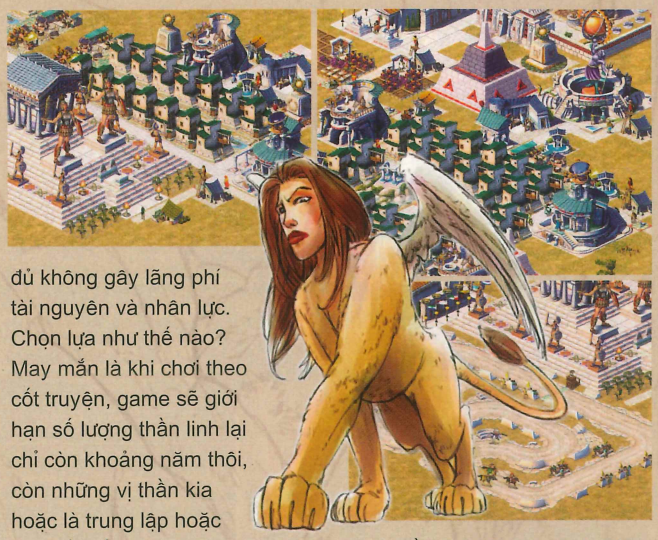
Văn hoá trong Poseidon cũng có nhiều điểm khác biệt so với Zeus. Nhà sản xuất đã bỏ qua những công trình như nhà hát kịch nghệ, sân vận động mà thay vào đó là những công trình mang đậm

tính khoa học như phòng thí nghiệm, viện bảo tàng... Như vậy cũng khá hợp lý vì theo những câu chuyện truyền thuyết thì người dân của lục địa Atlantic là những người say mê khoa học và có một nền khoa học kỹ thuật tiến bộ hơn những con người khác sống cùng thời. Việc bố trí những nhà này trong thành phố không khác gì so với phiên bản cũ, bạn xây một công trình bất kỳ và sẽ có một nhà khoa học hay giáo sư đi khắp khu phố để giảng dạy cho dân chúng những kiến thức họ muốn và như vậy là nhà cửa của họ đã có thể nâng cấp được rồi. Riêng về giải trí, thành phố của bạn sẽ có một môn thể thao hấp dẫn là đua ngựa. Ngựa bây giờ không chỉ được cung cấp để trở thành ngựa chiến trên sa trường mà còn được huấn luyện thành những con tuấn mã trên đường đua. Bạn có thể xây dựng đường đua theo bất kỳ hình dạng nào bạn muốn. Có thể cho đường đua vòng qua một khu phố nhất định hay thậm chí xây dựng một đường đua to lớn khắp cả thành phố! Một khi đường đua đã giáp vòng, những tay nài ngựa sẽ làm công việc của mình. Bạn chỉ ngồi chơi xơi nước và xem dân chúng của mình bị cuốn hút vào những vòng đua cực kỳ hấp dẫn. Thật tuyệt!

SỨC MẠNH THẦN THÁNH VÔ BIÊN

Nếu so sánh với Caesar 3 hay Pharaoh thì quả thật Zeus đã tạo một bước ngoặt lớn khi sinh ra hình ảnh những vị thần sống động. Trong Caesar, bạn chỉ đơn giản xây một đền thờ nhỏ xíu và làm vui lòng thần linh bằng cách tổ chức lễ hội linh đình và thần linh sẽ thể hiện sự ban phước hoặc phẫn nộ qua những tia sét vô cảm. Trong Pharaoh, bạn mất hàng giờ để xây dựng những toà kim tự tháp vĩ đại, đẹp thật đấy nhưng nhìn chung không xứng đáng với công sức và thời gian bạn bỏ ra. Với Poseidon thì khác, hệ thống thần linh trở nên linh hoạt và quan trọng không chỉ trong đời sống tín ngưỡng mà còn ảnh hưởng sâu sắc đến mọi mặt của thành phố, từ giao thương, trồng trọt chăn nuôi đến những chuyện đại sự như chống xâm lăng hay hành quân chinh phạt. Do đó, trước khi quyết định một việc gì, khôn ngoan nhất là bạn nên tham khảo ý kiến của thần linh hay nếu phải xây dựng từ đầu, bạn nên chừa chỗ để xây cho các thần một đền thờ thật nguy nga, lộng lẫy, còn hiệu quả ra sao thì hãy tự mình khám phá nhé.

Việc lựa chọn thần linh cho mình cũng không phải là điều dễ dàng. Chỉ riêng bản Zeus số lượng thần linh trong game đã là 11. Khi bước qua bản Poseidon, trò chơi được bổ sung thêm hai vị thần mới là Hera và Atlas nâng tổng số lên 13. Bạn thấy đấy, con số này hơn gấp đôi con số 5 vị thần trong Caesar và Pharaoh. Mỗi một thành phố chỉ có thể thờ phụng tối đa là ba vị thần cho nên hãy khéo léo xây dựng vừa đủ không gây lãng phí tài nguyên và nhân lực. Chọn lựa như thế nào? May mắn là khi chơi theo cốt truyện, game sẽ giới hạn số lượng thần linh lại chỉ còn khoảng năm thôi, còn những vị thần kia hoặc là trung lập hoặc sẽ quấy rối bạn! Tôi có một kinh nghiệm chọn thần linh hay muốn chia sẻ. Bạn hãy xem qua bản đồ và vạch ra hướng phát triển của thành phố sau đó mới đến lượt thần thánh. Ví dụ, thành phố bạn có nhiều đất nông nghiệp thì nên chọn Demeter, bà ta sẽ phù phép cho sản lượng lương thực tăng vọt. Nếu thành phố có nhiều mối giao thương thì chọn Hermes để tăng tốc độ và chu kỳ di chuyển của thương nhân, và nếu bạn có biển thì xây thêm đền thờ thần Poseidon để phù hộ cho tàu thuyền không bị đắm cũng như tiêu diệt quân xâm lăng bằng đường biển. Bạn có thể tham khảo thêm chức năng của mỗi vị thần trong mục Helps của trò chơi.



Poseidon dung hoà giữa thần thánh trong Caesar và những công trình to lớn của Pharaoh bằng việc tạo ra những đền thờ. Trước khi thật sự thờ cúng một vị thần, bạn phải xây cho vị thần đó một ngôi đền thật đẹp. Ngay từ phiên bản Zeus, game đã thu hút tôi bằng những ngôi đền cực kỳ vĩ đại và lộng lẫy. Mấy ai không thích thú khi được tận tay xây dựng đền thờ Pathenon của nữ thần Athena hay đền thờ của Zeus - một trong bảy kỳ quan thế giới? Đặc biệt, trong bản Poseidon, vị trí của Poseidon là vô cùng quan trọng do đó bản thân ngôi đền của Poseidon cũng có nhiều thay đổi đáng kể. Nó đẹp và qui mô đến nỗi ngay cả chân cột cũng có thể dùng từ "lộng lẫy"! Ngoài ra, đền thờ của Hera và Atlas, hai vị thần mới được bổ sung trông cũng khá lạ mắt, còn có sự xuất hiện của nhiều quái vật thần thoại mới: mãng xà Echidna, ác điểu Harpy và sư tử Chimera. Bạn có đủ can đảm điều quân đi trừng trị những con yêu quái này không?

KẾT

Tóm lại, Poseidon là một game xây dựng rất hay với đủ mọi thứ có thể để bạn "động não": nhà cửa, lương thực, dân chúng, thần thánh và quái vật... Không biết các bạn nghĩ sao còn bản thân tôi thấy Zeus và Poseidon là trò chơi xây dựng hay nhất trong số xêri game xây dựng thành phố của hãng Impression Games. Một tin hơi buồn là xêri xây dựng thành phố này không còn được phát triển bởi Impression Games nữa nên những phiên bản sau này đã mất đi phong cách dí dỏm quen thuộc (bạn có thể tham khảo trò Emperor Kingdom là thấy ngay). Bạn nào đến nay vẫn chưa chơi Poseidon thì hãy nhanh nhanh tìm mua sưu tập cho đủ bộ, bảo đảm các bạn sẽ không cảm thấy hối tiếc. Một ngạc nhiên cuối cùng dành cho người chơi là một khi đã hoàn tất được 7 màn của các chiến dịch trong Poseidon, nếu vẫn còn "thèm thuồng" thì bạn có thể tự tay tạo cho mình một màn chơi mới bằng bộ công cụ tích hợp sẵn trong trò chơi giống như bạn đã từng làm với trò Pharaoh.

ĐỨC QUANG

CheatCode

Cabela's Big Game Hunter 2005

Trong khi chơi bạn hãy sử dụng phím (~) nằm bên cạnh phím số (1) để vào cửa sổ console và nhập vào một trong những mã sau đây:

ai_drawmap = 1
Mở bản đồ trên đó có chỉ rõ vị trí của các con mồi và vị trí của người thợ săn.

ai_drawmap = 0
Dùng để tắt bản đồ ở trên khi không cần thiết, giúp thợ săn dễ di chuyển hơn.

bgh_animal freeze = 1
Sẽ làm cho con mồi tạm thời không di chuyển nữa.

bgh_animal freeze = 0
Trả lại sự tự do cho con mồi.

bgh_needMoney #
Cho phép tăng số tiền theo ý muốn của bạn, với # là số tiền mà bạn cần

bgh_unlockLevels
Cho phép bạn truy cập tất cả các màn đã khóa.

Silent Storm: Sentinels

Bạn hãy vào thư mục cài game, tìm file autoexec.cfg trong thư mục "cfg"(bạn nên sao lưu file này trước khi chỉnh sửa), sau khi mở file bằng Notepad bạn hãy thêm vào chữ "wirbelwind" (không có dấu ngoặc kép) vào cuối, lưu file này lại. Sau khi vào game bạn hãy mở cửa sổ console bằng phím (~) và nhập vào các mã sau và để vô hiệu mã đó hãy thay thế số 1 ở cuối mỗi mã bằng số 0.

godmode 1
Mã bất tử

game_noai 1
Tắt AI của máy

i_am_an_alien 1
Kẻ thù sẽ nghĩ bạn là đồng đội (sẽ có hiệu lực sau khi save và load game)

getitem #
Cho phép sử dụng các vật dụng với # là số thứ tự của vật dụng

setxplevel #
Tăng level cho toàn đội với # là số level mà bạn cần.

cheat_showall 1
Hiển thị tất cả đối thủ.

Danh sách vật dụng:

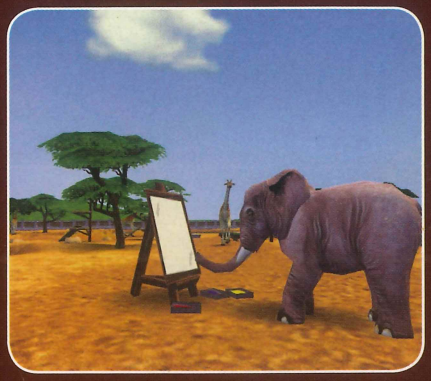
STT	Tên
1	Colt M1911
2	Luger British
3	Luger P08
4	Sauer 38X
5	Walter P38
6	TT 1933
7	Mauser K96 1926
8	Mauser K96 1912
9	Mauser M.712
10	Webley-Scott
11	Nagant 1910
12	Rifle 33-40
13	Mosin 1891-1930
14	Carbine 1938
15	Lee-Enfield MK1
16	Carbine M1 1936
17	Carbine 98k Scoped
18	Springfield M1917 Scoped
19	AVS-36
20	SVT-40
21	FG-42
22	G-41 W
23	MAS 1936
24.	Mauser M98
25	Mauser M29
26	Thompson 1923
27	Thompson 1928
28	M3A1
29	Sten MKII
30	Sten MKIV
31	Sten MKV
32	Sten MKIII
34	PPSh 41
35	PPSh 41 modified
36	PPS 42
37	PPS 43
38	MP40
39	STG 43
40	MP 28 - Bergmann
41	MG 34
42	MG 42
43	DP
44	RPD
45	Bren
47	ZB 26-30
48	Chatellerault M1924/1929
49	Garand M1
57	Browning M1922
74	Colt M1911 Magazine
75	Luger P08 Magazine
76	Parabellum Magazine
77	Sauer 38X Magazine
78	Walter P38 Magazine
79	TT Magazine
81	Mauser M.712 Magazine
82	Mauser 1912 Magazine
83	Speedloader for six .38 rounds
84	Nagant 1896 Cartridges
85	Mosin Magazine
86	Mauser Magazine
87	Lee-Enfield Magazine
88	M-1 Magazine
89	Springfield M1917 Magazine
90	AVS-36 Magazine
91	SVT-40 Magazine
93	FG42 Magazine
94	MAS Magazine
97	Thompson M1 SMG Drum Magazine
99	Thompson 1928 SMG Magazine
101	M3A1 SMG Magazine
102	Sten SMG Magazine
103	PPSh/PPD SMG Drum Magazine
104	PPShm/PPS SMG Magazine
105	MP40 SMG Magazine
106	STG43 SMG Magazine
109	MG34 Boxed Cartridge Belt
110	DP Drum Magazine
111	RPD Boxed Cartridge Belt
112	Bren Gun Magazine
113	Browning M1922 Magazine
115	ZB26/30 Magazine
116	Chatellerault Magazine
117	Garand M1 Magazine
122	M61
123	M-39
127	First Aid Kit
129	Mine Shovel
132	Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
133	M-24
137	First Aid Kit
140	M-34
141	SRCM mod .35
142	Breda
143	Z-23
144	O-23
145	OF-37
146	36M Mk I
147	RGD-33 (offensive modification)
148	RGD-33 (defensive modification)
149	F-1
150	RG-42
151	RPG-40
152	RPG-41
153	RPG-43
154	RPG-6
158	Beretta M1938A
159	Beretta M38-42
160	MP 38 v 161. MP 40-II Auto Cannon
212	MK 108 Auto Cannon
213	MG 81Z Auto Cannon
214	PZB 41 Cannon
215	MSS 41 Sniper Cannon
216	Mechanical Sabre
217	Vickers Machine gun
218	PIAT rocket launcher
219	ShKAS Machine gun
220	PTRS Sniper gun
221	PTR Boys gun

222	DshK Machine gun
223	AGS rocket launcher
224	AGS cartridge belt
225	Gatling Machine gun
226	Gatling Drum Magazine
227	LZ Energy gun
228	TG-21
230	Throwing Knife
231	Shuriken
232	Chakra
233	Throwing Knife
234	Finnish Knife
235	Pukke Knife
236	Kappmesser Knife
237	SSA Dagger
239	Fairbairn Sykes Knife
240	Ka-Bar Knife
241	M3 Knife
242	Combat Dagger
243	Luftwaffe Machete Knife
244	Machete Knife
245	Katana Sword
246	Billy Club
247	Black Jack Club
248	Smatchet large combat Knife
249	Khukuri Knife
250	M1917 Knife
298	Stunning Air-gun Silenced
299	Stunning Air-gun Silenced
343	MP41
344	Sten MkIII Silenced
345	Nagant 1910 Silenced
346	Mauser K96 1912 Silenced
347	MP41 Silenced
348	M3A1 Silenced
349	Welrod MkI Silenced
350	Carbine Delizl Silenced
351	Carbin e 98K Scoped, Silenced
352	"Little Joe" Silenced
353	Beretta M38-42 Silenced
357	BHLG 1Z
358	PWM-1
359	Heavy Mortar Shell
360	Medium Mortar Shell
361	Light Mortar Shell
362	Medium Mortar Shell
363	LZ-System Energy Charge
364	TLG-3
365	Wood Chopping Axe
366	Mark 1
367	PMD-6M
368	Smiz-35
369	Shumi-42
370	Pmi-43
371	TMD-B
372	Manlicher-Carcano M38 Magazine
373	Manlicher-Carcano M91 Magazine
376	Colt M1911 BigJoe Arrow
377	Little Joe Arrow
378	Colt M1911 "Big Joe"
379	Pistol Stunning Dart
381	Sea Devil Rifle Clip
382	Sea Devil Scoped
383	DShk Boxed Cartridge Belt
384	Flak38 Magazine
385	MG34 Boxed Cartridge Belt
386	Hank of Wire
387	Mine Probe
388	Wire Cutter
389	The key
390	Advanced Picklock
392	The key
393	Picklock set
395	Picklock
396	Compressed Gauze Bandage
397	Bullet Extractor

398	Acetophenetidin Analgesic Tablet
399	Forceps, Abbey
400	Liquid Cardiac Stimulant
401	First Aid Kit
402	Cardiac and Respiratory Stimulant
405	Haemostatic Forceps
406	Adhesive Surgical Plaster
409	Morphine Injection
410	Fast Haemostatic Powder
411	Morphine Sulfate Analgesic pill
412	Chloroform Powerful Analgesic
413	Haemostatic powder
414	Haemostatic liquid
417	MG81Z Magazine
418	MG FF Magazine
419	MK 108 Magazine
420	MSS 41 Magazine
421	PTR Boys Magazine
422	PZB41 Clip
423	PTRS Magazine
424	SHKAS Clip
427	Dynamite Charge
429	Hecsogen Charge
430	Lyddite Charge
431	Nytroglycerin Charge
433	TNT Charge
434	LZS - Scoped Energy Gun
437.	Suomi SMG Drum Magazine
441	Beretta SMG Magazine
458	Panzerklein Repairing Tool
459	Panzerklein Repairing Tool
461	Rifle 33-40 Scoped
462	Rifle Stunning Dart
467	Prototype 8M1 468. Prototype 8M1 Clip
469	LZ-System Energy Charge
470	Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
471	Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
472	Vickers 12.7 Boxed Cartridge Belt
488	Lewis MkI Magazine
489	Lewis MkI

Zoo Tycoon

Bạn hãy thay đổi tên của bất kỳ người khách nào thành những tên sau đây:



Mã:	Kết quả
Adam Levesque	Cho phép sử dụng mọi con vật có trong trò chơi.
Akiyama	Mở khóa tất cả các màn trong trò chơi.
Alfred H	Sẽ xuất hiện những con chim màu trắng.
Andrew Binder	Mở khóa tất cả các nhà nuôi thú.
Bill Gates	Tăng số tiền quyên góp.
Charlie Petterson	Mở khóa tất cả các vật trang trí.
Hank Howie	Hoàn thành tất cả các nghiên cứu cần thiết trong sở thú.
John Wheeler	Mở khóa tất cả các hang nuôi thú
Lou Catanzaro	Mở khóa tất cả các vật giải trí cho thú nuôi.
Mr. Blue	Thay đổi màu của đồng phục và tòa nhà sang màu xanh.
Mr. Blonde	Thay đổi màu của đồng phục và tòa nhà sang màu vàng.
Mr. White	Thay đổi màu của đồng phục và tòa nhà sang màu trắng.
Mr. Brown	Thay đổi màu của đồng phục và tòa nhà sang màu nâu.
Mr. Orange	Thay đổi màu của đồng phục và tòa nhà sang màu cam.
Mr. Pink	Thay đổi màu của đồng phục và tòa nhà sang màu hồng.
Steve Serafino	Cho phép sử dụng các loại thú nguy hiểm.

DOOM 3 Benchmark

Đầu tháng 8 vừa qua, id Software đã phát hành Doom III, một trò chơi được mong đợi từ rất lâu và hứa hẹn mang lại một sự cải thiện đáng kinh ngạc về đồ họa. Hiển nhiên để có thể thưởng thức được những hình ảnh đẹp đó, cả CPU và card đồ họa của bạn đều phải thật mạnh mẽ, trong đó card đồ họa đặc biệt được yêu cầu rất cao. Trong game Doom III, chúng ta có thể thiết lập chất lượng hình ảnh như sau:

• **Ultra Quality (thiết lập cao nhất về chất lượng hình ảnh):** chỉ dành cho card đồ họa được trang bị 512MB bộ nhớ. Hiếm có card đồ họa nào đáp ứng nổi ngoại trừ các phiên bản sử dụng Radeon X800 hoặc GeForce 6800 ("AGP cao cấp hay PCI-Express thời thượng", TGVT A 9/2004, trang 48).

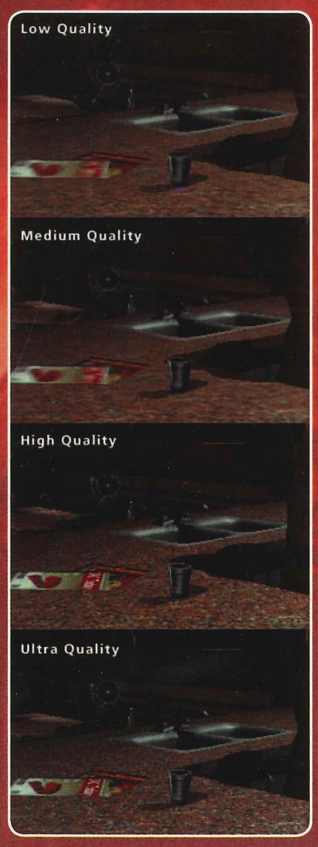
• **High Quality:** dành cho card đồ họa có 256MB bộ nhớ.

• **Medium Quality:** dành cho card đồ họa có 128MB bộ nhớ.

• **Low Quality:** dành cho card đồ họa có 64MB bộ nhớ trở xuống.

Những hình ảnh trong hình 1 sẽ giúp các bạn thấy được sự khác nhau về chất lượng hình ảnh của 4 cách thiết lập trên.

Các bạn hãy để ý đến những chỗ có hình mũi tên trong hình 2, đó là những chỗ có thể thấy được rõ rệt nhất sự khác nhau về chất lượng hình ảnh.

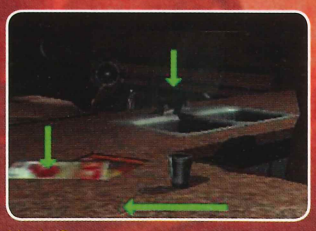


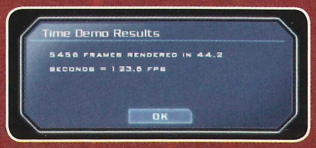
Hình 1

CẤU HÌNH BENCHMARK

Khi chơi game, ngoài chất lượng hình ảnh, điều quan tâm thứ nhì là tốc độ khung hình. Để có thể xác định tốc độ khung hình, trong game Doom III đã có sẵn demo benchmark (demo1), để chạy demo đó các bạn làm như sau: khi vào game các bạn nhấn tổ hợp 3 phím *CTRL + ALT + ~* và gõ dòng lệnh "*timedemo demo1*" sau khi chạy xong demo, tốc độ khung hình sẽ xuất hiện như hình 3.

Nếu các bạn thấy nhấn tổ hợp 3 phím trên là quá phức tạp, thì có một cách khác như sau: bạn hãy thêm vào Shortcut


Hình 2



Hình 3

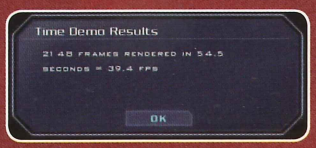
Hình 4

chạy Doom III dòng lệnh sau *+set com_allowconsole 1*.

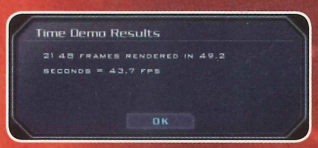
Như vậy khi vào game các bạn chỉ cần nhấn phím ~ để gõ dòng lệnh. Ngoài ra nếu muốn xem tốc độ khung hình tức thời ở góc phía trên bên phải màn hình các bạn hãy nhấn phím ~ và gõ dòng lệnh sau *com_showfps 1* để tắt hiển thị tốc độ khung hình tức thời bạn gõ dòng lệnh *com_showfps 0*

Chú ý đối với card VGA dùng chip đồ họa ATI, các bạn hãy vào trang web http://www.dna-drivers.nl/downloads/ và download driver DNA_2.8.4.8a; đây là driver dựa trên bản chính thức Catalyst 4.8 hỗ trợ tăng tốc cho Doom III. Sau đây là kết quả thực tế thu được trên máy của tôi với card đồ họa Radeon 9600XT, benchmark được tiến hành ở độ phân giải 800x600 với thiết lập Medium Quality :

- Với driver Catalyst 4.5, kết quả benchmark demo1 là 39,4fps. (Hình 5.)



Hình 5



Hình 6

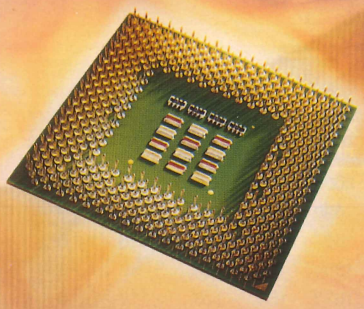
- Với driver DNA_2.8.4.8a, kết quả benchmark demo1 là 43,7fps.(Hình 6)

KẾT LUẬN

Game Doom III được thiết kế tối ưu cho các card đồ họa của nVIDIA. Các card đồ họa của nVIDIA dễ dàng chiến thắng các card đồ họa của ATI. Một số tổng kết benchmark cho thấy GeForce 6800 GT chiến thắng cả card đồ họa mạnh nhất của ATI hiện nay là Radeon X800 XT PE.

Đối với dòng card đồ họa cấp trung như GeForce 5700U và Radeon 9600XT có thể chơi game này ở độ phân giải 800x600 với thiết lập Medium Quality. Còn đối với những card đồ họa cấp thấp như GeForce FX 5200U, Radeon 9600SE và 9200, khó mà chơi game này một cách mượt mà ở độ phân giải 800x600 (cho dù thiết lập Low Quality).

ĐỖ VIỆT HÀ
dovietha73@gawab.com



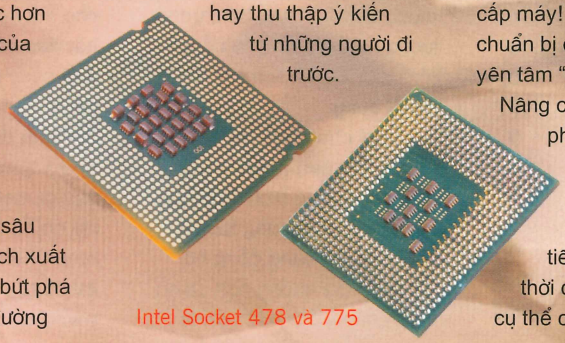
Chọn CPU tốc độ hay hiệu năng?

LỜI NÓI ĐẦU

"Sát thủ phần cứng" Far Cry (23/3/2004) do Crytek phát triển với CryENGINE là bước ngoặt quan trọng mở ra hiện tượng "khát" tài nguyên máy tính của hầu hết các game mới và lớn sau này như Doom 3, Perimeter, Thieft: Deadly Shadows, Haft life 2... Bạn sẽ phải ứng phó như thế nào trước xu hướng này? Chơi game được là một chuyện, cảm nhận và sống với game lại là chuyện hoàn toàn khác! Dĩ nhiên, khi đã là game thủ thực thụ, bạn luôn quan tâm đến vế thứ hai của vấn đề. Nhưng để đạt được điều đó, ngoài khả năng chơi game giỏi, tư duy chiến thuật cao, bạn cần có một nền tảng đủ và cần thiết hầu đáp ứng nhu cầu chơi game lý tưởng: mức độ chi tiết và chất lượng hình ảnh được thiết lập tối ưu, không gian được tái hiện chân thật, cùng sự hỗ trợ tích cực từ các thiết bị ngoại vi... Nền tảng đó không gì khác hơn ngoài chiếc máy tính của bạn. Đây chính là bệ phóng cho chiếc phi thuyền tương lai, bắt đầu cuộc hành trình khám phá những khoảng không sâu thẳm ngoài vũ trụ; Vạch xuất phát cho những cuộc bứt phá ngoạn mục trên các đường đua ảo; Nơi đặt viên gạch đầu tiên của những công trình đồ sộ trong thế giới trò chơi mô phỏng...

Các nhà phát triển game luôn mong muốn hướng người chơi đến ranh giới đang ngày càng thu hẹp giữa cái ảo và cái thật. Sự li kỳ huyền bí của vũ trụ, cuộc đua giằng co giữa hai tay lái, chuyến phiêu lưu mạo hiểm vào vùng đất lạ hay cuộc thập tự chinh của bạn có sống động và thực sự bộc lộ hết những gì đã được nhọc công tạo ra khi tất cả "bay bổng" cùng trên một hệ thống máy tính chơi game thực thụ!

Bạn có thể dễ dàng trang bị cho mình một hệ thống máy tính chơi game tối tân nếu có nhiều tiền nhưng hầu hết chúng ta, khi nâng cấp máy tính đều muốn đạt hiệu quả cao nhất mà chi phí thấp nhất nên thường: tìm kiếm thông tin về sản phẩm, tham khảo các đánh giá, so sánh trên tạp chí, website hay thu thập ý kiến từ những người đi trước.



Intel Socket 478 và 775

CPU TỐC ĐỘ HAY HIỆU NĂNG?

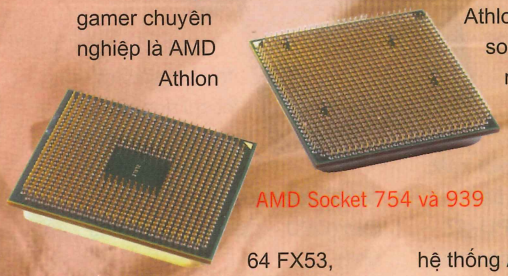
Bạn đã nhiều lần đến tiệm đĩa để chọn mua những tựa game mới xuất hiện, được nghe người bán đặt câu hỏi "Bạn xài CPU gì? RAM bao nhiêu "mê", cạc màn hình gì..." Liệu bao nhiêu lần bạn tự tin trả lời "máy tính tôi đủ mạnh để chơi tốt tất cả các game hiện nay"? Tôi dám chắc bạn đã tốn khá nhiều tiền cho việc đầu tư vào một cấu hình máy tính cao cấp như vậy, hay bạn là một tay "săn" phần cứng chuyên nghiệp? Thật ra, phần cứng máy tính có chu kỳ phát triển của nó. Thường thì khoảng nửa năm, bạn sẽ thấy xuất hiện những thế hệ mới. Đấy là chưa nói đến sự ra đời của những công nghệ mới mang tính cách tân, đột phá. Điều này dẫn đến sự "khủng hoảng tài nguyên máy tính" theo chu kỳ, buộc các gamer như chúng ta phải làm công việc tốn kém... nâng cấp máy! Nhưng không phải cứ chuẩn bị đủ tiền là bạn có thể yên tâm "làm mới" máy tính.

Nâng cấp như thế nào? Từng phần hay toàn bộ? Chọn lựa nền tảng nào để nâng cấp? Với hai câu hỏi đầu tiên, câu trả lời là tùy thời điểm và tùy nhu cầu cụ thể của từng người. Còn với câu hỏi thứ ba, câu trả lời chỉ đơn giản là Intel hoặc AMD – hai đại gia trong "làng" sản xuất bộ vi xử lý trung tâm (CPU – central processing unit).

Có lẽ không ai phủ nhận chiến dịch marketing của Intel tại Việt Nam quá tốt. Thông qua nhà phân phối cũng như các kênh đại lý chính thức của mình, nhãn hiệu "Intel Inside!" đã lan rộng khắp nơi, ăn sâu vào tâm trí của nhiều người. Đến nỗi câu cửa miệng để hỏi về máy tính của người khác chỉ có thể là "máy nhà bạn xài pentium mấy?" Từ đó mới thấy, người dùng hay các gamer thông thường tại Việt Nam có rất ít chọn lựa. Trong khi đó, hãng sản xuất bộ xử lý trung tâm lớn thứ hai thế giới – AMD vốn có rất nhiều chọn lựa đáng giá cho gamer, nhưng dường như, thị trường Việt Nam quá nhỏ bé để họ "để mắt" tới? Hiện tại bạn chỉ có thể tìm và mua các sản phẩm của AMD thông qua một số cửa hàng linh kiện máy tính nhất định. Và có thể do "đánh hơi" được nhu cầu về chọn lựa thứ hai - "AMD" đang có triển vọng, một số cửa hàng khác đang bắt đầu nhập về với số lượng khiêm tốn các con vi xử lý AMD Athlon kèm số "ngàn

+", biểu trưng cho hiệu năng sử dụng thực tế thay vì tốc độ xung thực (như AMD Athlon XP 3200+, 2.2 GHz sẽ tương đương với bộ xử lý 3.2 GHz của Intel). Tuy số lượng và tính đa dạng sản phẩm không nhiều nhưng cũng không đến nỗi phải tìm "đỏ con mắt" như thời kỳ trước đây.

Với AMD, bộ xử lý "đỉnh" nhất hiện nay dành cho các gamer chuyên nghiệp là AMD Athlon 64 FX53, socket 939, có tốc độ xung thực 2,4 GHz, được đánh giá ngang ngửa với bộ xử lý mới nhất dành cho các gamer của Intel là Intel Pentium 4 Extreme Editor 3,4GHz, socket FC-LGA 775; nhưng với chúng ta, nó chỉ có thể là "một giấc mơ xa vời" do giá thành bán lẻ còn quá cao. Nếu bạn thực sự muốn cũng như điều kiện tài chính cho phép, thì đây là bộ xử lý lý tưởng cho hệ thống máy tính chơi game. Nó có thể đáp ứng tốt nhu cầu chơi game cao cấp của bạn trong một khoảng thời gian khá dài. Ngoài ra, gần với thực tế hơn về khả năng đầu tư, bạn có thể chờ đợi sự xuất hiện của bộ xử lý AMD Athlon 64 3500+, 2,2 GHz, socket 939, 512 KB bộ nhớ đệm L2, hỗ trợ bộ nhớ kênh đôi 128 bit (dual-channel 128bit). Đây có thể là lựa chọn đáng giá cho hệ thống AMD tầm trung trong tương lai gần.



AMD Socket 754 và 939

Đến với Intel, có lẽ chúng ta nên bắt đầu bằng việc thay đổi cách đặt tên cho các bộ xử lý mới. Ngày 2/4/2004, sau vài năm tìm hiểu và nhận ra sự phát triển của ngành công nghiệp chế tạo bộ xử lý không còn theo con đường truyền thống là tăng tốc độ xung nhịp, Intel quyết định đặt tên bộ vi xử lý đời mới của mình bằng các con số thay vì dựa vào tốc độ xung nhịp như trước. Việc làm này có phần tác động từ cuộc cách mạng trước đó của đối phương AMD.

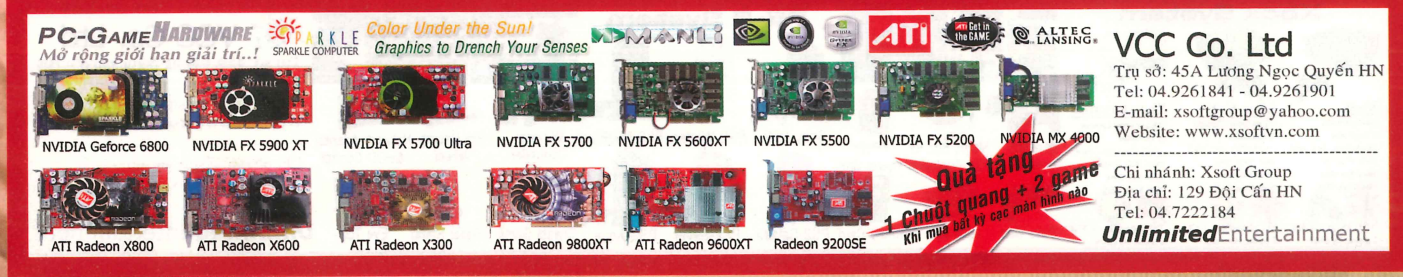
Ví dụ gần đây nhất xảy ra vào năm 2003, khi Intel bắt đầu phát triển công nghệ di động mới cho máy tính xách tay – công nghệ di động Intel Centrino. Rõ ràng với những tính năng khác được "gói gém" bên trong con chip như khả năng tiêu hao năng lượng ít dẫn đến thời gian dùng pin dài hơn, tích hợp mạng không dây, kích thước sản xuất nhỏ hơn, trọng lượng nhẹ hơn đã nhận được những phản hồi tích cực từ phía người dùng.

Intel cho rằng, để có thể truyền đạt đến người dùng cuối hiệu năng đích thực của bộ xử lý trong tương lai, việc dùng tốc độ xung đồng hồ để đánh giá không còn chính xác nữa mà thay vào đó là một dãy số. Dãy số này phải phản ánh được các yếu tố sau: kiến trúc, bộ nhớ đệm, tốc độ xung, FSB (front side bus) và những công nghệ khác của Intel. Điển hình chúng ta sẽ có sự góp mặt của một số thành viên mới trong gia đình Pentium 4 như sau: Pentium 4 560 với tốc độ xung thực 3,6 GHz, Pentium 4 550 với tốc độ xung thực 3,4 GHz, Pentium 4 540 với tốc độ xung thực 3,2 GHz, Pentium 4 530 với tốc độ xung thực 3 GHz và Pentium 4 520 với tốc độ xung thực 2,8 GHz. Tất cả đều hỗ trợ công nghệ siêu phân luồng (Hyper – threading) và 1MB bộ nhớ đệm L2. Điều này cho thấy các nhà sản xuất đã bắt đầu cải tiến con chip theo một cách khác: nâng cao hiệu năng sử dụng thay vì tăng tốc độ xung đồng hồ. Chắc chắn, người dùng cuối và đặc biệt các gamer sẽ được hưởng lợi rất nhiều từ những thay đổi này. Chúng ta cùng chờ xem!

BÚT TRẺ
www.but-tre.com

AMD	Xung nhịp	FSB	Cache L1	Cache L2	Cache L3
Sempron 2800+ FSB333	2000	166	64	256	0
Sempron 3100+ s754	1800	200	64	256	0
Athlon XP 2000+ FSB266	1667	133	128	256	0
Athlon XP 2200+ FSB266	1800	133	128	256	0
Athlon XP 2500+ Barton FSB333	1833	166	128	512	0
Athlon XP 2600+ FSB333	2067	166	128	256	0
Athlon XP 2800+ Barton FSB333	2083	166	128	512	0
Athlon XP 2800+ FSB333	2250	166	128	256	0
Athlon XP 3000+ Barton FSB333	2167	166	128	512	0
Athlon XP 3000+ Barton FSB400	2100	200	128	512	0
Athlon XP 3200+ Barton FSB400	2200	200	128	512	0
Athlon 64 2800+ s754 512K	1800	200	128	512	0
Athlon 64 3000+ s754 512K	2000	200	128	512	0
Athlon 64 3200+ s754 1024K	2000	200	128	1024	0
Athlon 64 3400+ s754 1024K	2200	200	128	1024	0
Athlon 64 3500+ s939 512K	2200	200	128	512	0
Athlon 64 3800+ s939 512K	2400	200	128	512	0
Athlon 64 FX-51 s940	2200	200	128	1024	0
Athlon 64 FX-53 s940	2400	200	128	1024	0

intel	Xung nhịp	FSB	Cache L1	Cache L2	Cache L3
Celeron 2.7 GHz	2700	100	8	128	0
Celeron D 335 2.8 GHz	2800	133	16	256	0
Pentium 4 B 2.53 GHz	2530	133	8	512	0
Pentium 4 A 2.8 GHz Prescott	2800	133	16	1024	0
Pentium 4 C 2.4 GHz	2400	200	8	512	0
Pentium 4 C 2.6 GHz	2600	200	8	512	0
Pentium 4 C 2.8 GHz	2800	200	8	512	0
Pentium 4 C 3.0 GHz	3000	200	8	512	0
Pentium 4 C 3.2 GHz	3200	200	8	512	0
Pentium 4 C 3.4 GHz	3400	200	8	512	0
Pentium 4 E 2.8 GHz	2800	200	16	1024	0
Pentium 4 E 3 GHz	3000	200	16	1024	0
Pentium 4 E 3.2 GHz	3200	200	16	1024	0
Pentium 4 E 3.4 GHz	3400	200	16	1024	0
Pentium 4 520 s775 2.8 GHz	2800	200	16	1024	0
Pentium 4 530 s775 3 GHz	3000	200	16	1024	0
Pentium 4 540 s775 3.2 GHz	3200	200	16	1024	0
Pentium 4 550 s775 3.4 GHz	3400	200	16	1024	0
Pentium 4 560 s775 3.6 GHz	3600	200	16	1024	0
Pentium 4 EE s775 3.4 GHz	3400	200	8	512	2048
Pentium 4 EE s478 3.2 GHz	3200	200	8	512	2048



WCG
WORLD CYBER GAMES

World Cyber Games 2004

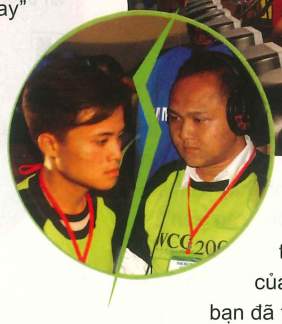
Tự tin hướng đến San Francisco

Khi bạn đang đọc những dòng chữ này thì sáu người chơi game giỏi nhất (của hai trò WarCraft III The Frozen Throne và FIFA 2004) trong hơn hai ngàn thí sinh tham gia cuộc thi World Cyber Games (WCG) 2004 tại Việt Nam đang làm thủ tục bay sang San Francisco nhằm tham dự vòng chung kết quốc tế. Lúc này vẫn chưa phải là muộn nếu chúng ta cùng tổng kết lại những gì WCG 2004 mang đến cho các game thủ trong hai tháng tranh tài ròng rã.

Trong những bài tường thuật trước đây, chúng tôi không đề cập nhiều đến trò chơi FIFA 2004 vì còn phải chờ giải TP.HCM, nơi có phong trào chơi FIFA rất mạnh đồng thời cũng là nơi xuất thân của nhiều danh thủ, để có được nhận định chính xác.

FIFA 2004: GAMEPAD LÊN NGÔI!

Nếu ở hai kỳ WCG trước, các cao thủ FIFA đều chọn thiết bị điều khiển là bàn phím để "tả xung hữu đột" thì nay, tại giải đấu WCG 2004, chúng tôi nhận thấy số lượng game thủ sử dụng gamepad tăng một cách đáng kể, vượt số lượng bàn phím một cách ngoạn mục. Sau khi BTC điều chỉnh qui định là cho thí sinh sử dụng thiết bị của mình ngay từ vòng đấu đầu tiên, chúng tôi thấy số lượng các bạn thí sinh mang theo thiết bị cá nhân tăng lên khá nhiều. Chắc chắn là những bàn phím hay gamepad ấy đã cùng các bạn luyện tập ròng rã trước khi giải đấu diễn ra. Yếu tố "quen tay" giúp các bạn tự tin hơn khi bước vào những trận cầu quyết liệt và căng thẳng không kém gì ngoài đời! Điều này chứng tỏ sự quan tâm của các bạn đến chất lượng thi đấu đã gia tăng theo chiều hướng tích cực, đồng thời cũng cho thấy giải đấu WCG ảnh hưởng như thế nào đối với làng game Việt Nam!



Đặc biệt tại thành phố Hồ Chí Minh, các game thủ được xem là hạt giống của một lò khá nổi tiếng thường có cùng một sự chọn lựa về loại gamepad. Thật ra, gamepad mà họ dùng là loại tay cầm có nguồn gốc từ máy chơi game chuyên dụng PlayStation. Nhưng chúng đã được "chế biến" lại để có thể chạy được trên máy tính. Thông qua một đầu chuyển đổi đặc biệt cắm vào cổng máy in, gamepad này sẽ hoạt động dưới sự hỗ trợ của một trình điều khiển thiết bị được viết riêng. Chưa hết, một số game thủ còn dùng vải tự chế để phủ lên gamepad nhằm tránh sự ảnh hưởng không tốt của mồ hôi tay khi trận đấu kéo dài. Việc làm này đồng nghĩa với sự hạn chế tối đa những tác động khách quan có thể gây bất lợi đến kết quả thi đấu của chính các thí sinh.

Còn về mặt chiến thuật, đó là việc tận dụng triệt để những lỗi kỹ thuật của trò chơi cùng với tài điều khiển điêu luyện của chính các game thủ. Các bạn đã thể hiện khả năng xử lý bóng tinh tế, lối chơi bóng đồng đội cùng với việc áp dụng nhuần nhuyễn kỹ thuật "Off the ball" của trò chơi. Nhờ vậy, các game thủ FIFA dễ dàng "xơi tái" máy "World Class" với tỷ số đậm 20-1. Chính vì lẽ đó, chúng ta không thể phủ nhận một sự thật: "tay nghề" của thí sinh năm nay cao hơn hẳn hai năm trước. Một phần cũng nhờ sự tác động không nhỏ từ chính các câu lạc bộ game chuyên nghiệp. Theo thông tin chúng tôi được biết, có lò game cử hẳn một thành viên trong đội chuyên làm nhiệm vụ phân tích chiến thuật, tìm hiểu những đặc điểm kỹ thuật của trò chơi trong khi một số khác chuyên làm nhiệm vụ lót đường và hất cẳng những kẻ "ngoại lai".

Có thể nói bên cạnh sự lên ngôi của gamepad, ở giải đấu WCG năm nay, các clan đã góp phần không nhỏ đến sự thành công của giải đấu nói chung và của trò đá bóng FIFA 2004 nói riêng. Đây cũng có thể là một nguyên nhân chính khiến cho đương kim vô địch Trần Tấn Bá cũng như em của mình là Trần Tấn Hải đã để tuột mất vinh quang. Cũng nói thêm là Trần Tấn Hải được tiếp tục thi đấu tại TP.HCM do một trong hai thí sinh đại diện cho Cần Thơ đã bỏ cuộc. Năm nay có lẽ là một năm không may mắn cho anh em nhà Trần Tấn song một nhà vô địch thực thụ sẽ biết cách biến thất bại trước mắt thành một thất bại tạm thời.

WARCRAFT III: CHÁNH TÀ LƯỠNG LẬP

Nói đến WarCraft, người ta nghĩ ngay đến cái tên clanVIE vì không ai có thể phủ nhận được vị trí của clan này trên "trận địa" Warcraft. Game thủ miền Nam hay chính xác hơn là TP.HCM đã cố gắng rất lớn để tranh ngôi vị đầu bảng. Chính sự cọ xát khốc liệt đã làm lộ rõ khả năng thực sự của từng clan, từng game thủ.

Trình độ game thủ TP.HCM năm nay rõ ràng cao hơn hẳn so với năm ngoái, và bản lĩnh thi đấu của họ cũng vững vàng hơn. Đây không phải là điều tự nhiên mà là kết quả sau bao ngày khổ luyện trong lò và lên cả diễn đàn battle.net chuyên WarCraft để cọ xát quốc tế; nên những clan như SSP hay Gamepro ưu thế hơn hẳn thí sinh tự do.

Thế nhưng, đáng tiếc là do quá chú trọng đến sự thành bại mà tại giải năm nay, bên cạnh những thí sinh thi bằng khả năng thực sự đã có một số thí sinh "phi quân tử" như lặn lội hàng trăm cây số để tranh giành với những người chắc chắn yếu hơn mình, hay săm soi những lỗ hổng trong điều lệ để ..."ăn gian"! Những bạn này đã quên mất rằng có những chiến binh rất giỏi nhưng không bao giờ được kính trọng vì thiếu tư cách.

Không phải ngẫu nhiên mà clanVIE được các gamer nể trọng. Bên cạnh bản lĩnh chơi game, họ là những gamer chân chính và biết chấp nhận thất bại. Khi biết không vào được vòng chung kết, Zit (thủ lãnh của clanVIE) đã rất bình tĩnh thừa nhận do bản thân anh quá bận rộn chứ không phải "tại cái này, bởi cái kia". Thế mới biết, là một clan chủ, bạn không chỉ sắm áo đẹp, băng rôn to hay kiếm tiền trang bị cho clan mà còn phải làm gương về nhiều mặt khác.

Mặc dù vậy, không thể phủ nhận vai trò của các câu lạc bộ chơi game là rất cần thiết và quan trọng trong việc hình thành nên môi trường chơi game lành mạnh. Tại giải WCG năm nay, hình thức thi đấu đồng đội đã thu hút được khá nhiều đội tham gia và hy vọng trong những năm sau, các đội sẽ có sự chuẩn bị chu đáo hơn.

NHÌN LẠI WCG 2004 VIỆT NAM

So với mọi năm, giải WCG Việt Nam năm 2004 nhận được nhiều "ưu ái" hơn từ phương tiện thông tin đại chúng và giới game thủ. Điều này chứng tỏ giới chơi game đã thừa nhận WCG là giải game qui mô nhất hiện nay và đầu tư khá kỹ lưỡng song vẫn còn một số vấn đề cần quan tâm.

Đầu tiên, đó là sự "phai màu" tính đại chúng. Mục tiêu của WCG là tạo cơ hội để các bạn thanh thiếu niên đến, giao lưu với nhau để chia sẻ, kết bạn; trong đó game chỉ là phương tiện. Song với sự tập trung có định hướng, các clan đang dần dần lấn lướt các thí sinh tự do, ôm trọn mọi giải thưởng nên đã tạo nên tâm lý e dè khi nghĩ đến việc tham gia WCG của đông đảo những bạn trẻ chơi game. Hy vọng rằng năm sau, BTC sẽ có những sự thay đổi cần thiết để WCG không bị biến thành giải thi đấu "của" các clan và duy trì được tính đại chúng: rộng mở và cuốn hút đối với mọi thanh thiếu niên.

Một điều nữa, năm nay xuất hiện khá nhiều "ngụy" game thủ. Khi tìm thấy kẽ hở trong điều lệ thi đấu, thay vì thông báo cho BTC để có những điều chỉnh kịp thời thì họ lại phổ biến cho nhiều người khác và dùng nó như một "lá bùa" để gian lận (cũng may là BTC đã phát hiện kịp thời), hay phổ biến các "chiêu" như nhấn tổ hợp phím tắt thật nhanh, giả bộ hư bàn phím tại thời điểm bất lợi... Việc thí sinh TP.HCM chuyển xuống Cần Thơ thi đấu cũng là một điều đáng phê phán về mặt ứng xử; và những hành động gian lận, tiêu cực lại tập trung xảy ra tại TP.HCM. Điều này cho thấy, gamer như một cơ thể phát triển không đồng đều: thể chất (khả năng chơi game) thì khỏe mạnh nhưng tinh thần (tư cách) thì không như vậy. Thanh thiếu niên trẻ tuổi, thậm chí quá trẻ vẫn chưa thấy được giá trị đích thực của danh dự, lòng tự trọng lớn hơn nhiều so với giải thưởng.

Điều cuối cùng cần nói đến là việc tổ chức. Năm nay bên cạnh những khó khăn khách quan như lần đầu thử nghiệm thi đấu trực tuyến (online), bổ sung hình thức thi đấu đồng đội, quỹ thời gian chuẩn bị quá ngắn, tổ chức trải dài tại bốn thành phố trên cả nước,... cũng còn một số điều có thể tổ chức tốt hơn. Tất cả thiếu sót này đều đã được BTC nhìn nhận, phân tích nhằm tránh lập lại trong tương lai.

Trong thời gian diễn ra giải, BTC cũng đã lắng nghe ý kiến phản hồi của thí sinh và đã có những điều chỉnh kịp thời như cho phép mang thiết bị điều khiển ngay từ vòng đầu tiên, cho phép khởi động lại trận đấu WarCraft khi vị trí thí sinh đối diện vị trí của máy... Hiện đã có những kế hoạch nghiêm túc và lâu dài cho việc chuẩn bị giải năm sau như mở diễn đàn sớm hơn, duy trì web site lâu hơn...

CHUẨN BỊ CHO SAN FRANCISCO

WCG lần thứ ba tại Việt Nam vừa kết thúc, còn những người thắng cuộc thì đang chuẩn bị viễn du. Vẫn biết trình độ game thủ Việt Nam hiện chưa sánh được nhiều quốc gia khác nhưng chúng ta có quyền hy vọng vào WarCraft vì những hảo thủ thắng cuộc đều đã lăn lộn và đạt thứ hạng khá cao trên đấu trường quốc tế Battle.net. Riêng trò FIFA, việc soán ngôi vô địch trong nước cũng là một bằng chứng cho tay nghề của tân vô địch, song anh ta lại thiếu kinh nghiệm thi đấu quốc tế.

Với những gì mà "sáu chàng hiệp sĩ" làm được, chúng ta có cơ sở để tin rằng lần này đoàn Việt Nam đạt thứ hạng cao hơn lần trước. Xin hãy quên đi những nhọc nhằn gian khổ, những đêm mất ngủ hay những lúc ngồi nhấn phím miệt mài. Bạn hãy cùng đón chờ tin vui từ San Francisco!

TRỊNH BẢO

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*

● Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** ● Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

FPT ELEAD® COMPUTER

THÀNH VIÊN LIÊN MINH SẢN XUẤT MÁY TÍNH THÁNH GIÓNG

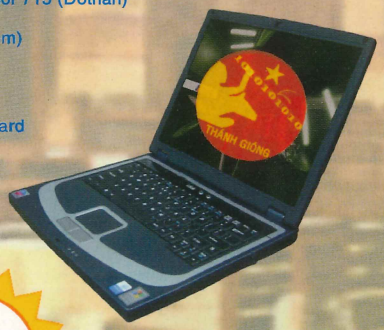
N515

Intel® Pentium® M Processor 715 (Banias)
(1.5Ghz)
40 GB Ultra DMA (4200 rpm)
256 MB Ram
14,1" TFT XGA
DVD-ROM
Modem / NIC

999$

N519

Intel®CENTRINO™ Mobile Technology
Intel®Pentium®M Processor 715 (Dothan)
(1.5Ghz)
40 GB Ultra DMA (4200 rpm)
256 MB Ram
15" TFT SXGA
DVD - CDRW Combo
Modem / NIC / Wireless Card



1295$

(Chưa bao gồm VAT)

- Do nhu cầu phát triển, FPT ELEAD cần tuyển:
Nhân viên kinh doanh có kinh nghiệm, hiểu biết về lĩnh vực máy tính, Công nghệ thông tin.
- Hồ sơ vui lòng gửi về:
Phòng Hành Chính Nhân Sự FPT ELEAD - 41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, Tp. Hồ Chí Minh.

Đi cùng trí tuệ Việt Nam

www.elead.com.vn

Biểu tượng FPT ELEAD® là nhãn hiệu đã được đăng ký của FPT® Corporation.

BẤT CỨ NƠI ĐÂU BẠN CẦN

Hãy sử dụng Notebook FPT ELEAD - Thương hiệu được ưa chuộng nhất Việt Nam năm 2004
Công nghệ di động Centrino mới nhất của Intel, giúp bạn giải quyết công việc mọi lúc mọi nơi

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

TRUNG TÂM MÁY TÍNH THƯƠNG HIỆU VIỆT NAM FPT ELEAD

89 Láng Hạ Hà Nội.
ĐT: 04.8560 300 FAX: 04.8560 315
Showroom: 1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04.9426 506 Fax: 04.9426 507

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08.9252 545 Fax: 08.925 3145
57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.9330 080 Fax: 08.9330 075

NHÀ PHÂN PHỐI CHÍNH THỨC: CÔNG TY PHÂN PHỐI FPT

101 - 108 A1 Vạn Phúc. Ba Đình. HN.
ĐT : 04. 7260 666

5 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08.925 5414 Fax: 08.925 3472

Intel® Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Wireless connectivity and some features may require you to purchase additional software, services or external hardware. Availability of public wireless LAN access points is limited and some hotspots may not support Linux-based Intel Centrino mobile technology systems. System performance measured by MobileMark®2002. System performance, battery life, wireless performance and functionality will vary depending on your specific operating system, hardware and software configurations.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2004
WORLD CYBER GAMES
In San Francisco

Giải Games toàn cầu 2004 - Vòng thi đấu tại Việt Nam đã kết thúc tốt đẹp.
Những game thủ xuất sắc nhất đã được lựa chọn để đến sàn đấu San Francisco.
Hãy chúc mừng và cổ vũ cho họ - những game thủ cừ khôi !

SyncMaster 173P

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM
CHIP
TIN
ROBO
FPT ELEAD COMPUTER
VASC

XIN CHÂN THÀNH CẢM ƠN CÁC ĐƠN VỊ HỖ TRỢ

GV-RX60X128V

- GPU by ATi RADEON™ X600 XT graphics processor
- Supports the new PCI-Express standard.
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® feature sets
- 4 parallel rendering pipelines
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- VIVO function supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2
- Free Bundle 2 full version games and PowerDVD 5.0 and Power Director 3.0 ME

GV-RX30128D

- GPU by ATi RADEON™ X300 graphics processor
- Supports the new PCI-Express standard.
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® feature sets
- 4 parallel rendering pipelines
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2
- Free Bundle 1 full version game and PowerDVD 5.0

GV-RX60P128D

- GPU by the RADEON X600 Pro graphics processor
- Supports the new PCI-Express X16
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® 2.0 feature sets
- 4 parallel rendering pipelines process up to 1.8G pixels per second.
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2
- Free Bundle 2 full version games and Latest PowerDVD 5.0

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw